UNR… OURNAMENT 2004 + PAINKILLER JÁTS…ATÓ …EMO

DVD MELLÉKLETTEL

GAMER

PC JÁT… …GAZIN





17 JÁTÉKTESZT

ONIMUSHA: WARLORDS
BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
CRAZY TAXI 3
SONIC ADVENTURE DX
JACK THE RIPPER
UNIVERSAL COMBAT
SCHOOL TYCOON

DVD-ÍRÓ KÖRKÉP



A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

12 JÁTSZHATÓ DEMÓ: Afrika Korps vs. Desert Rats • Far Cry • UT2004 • Painkiller

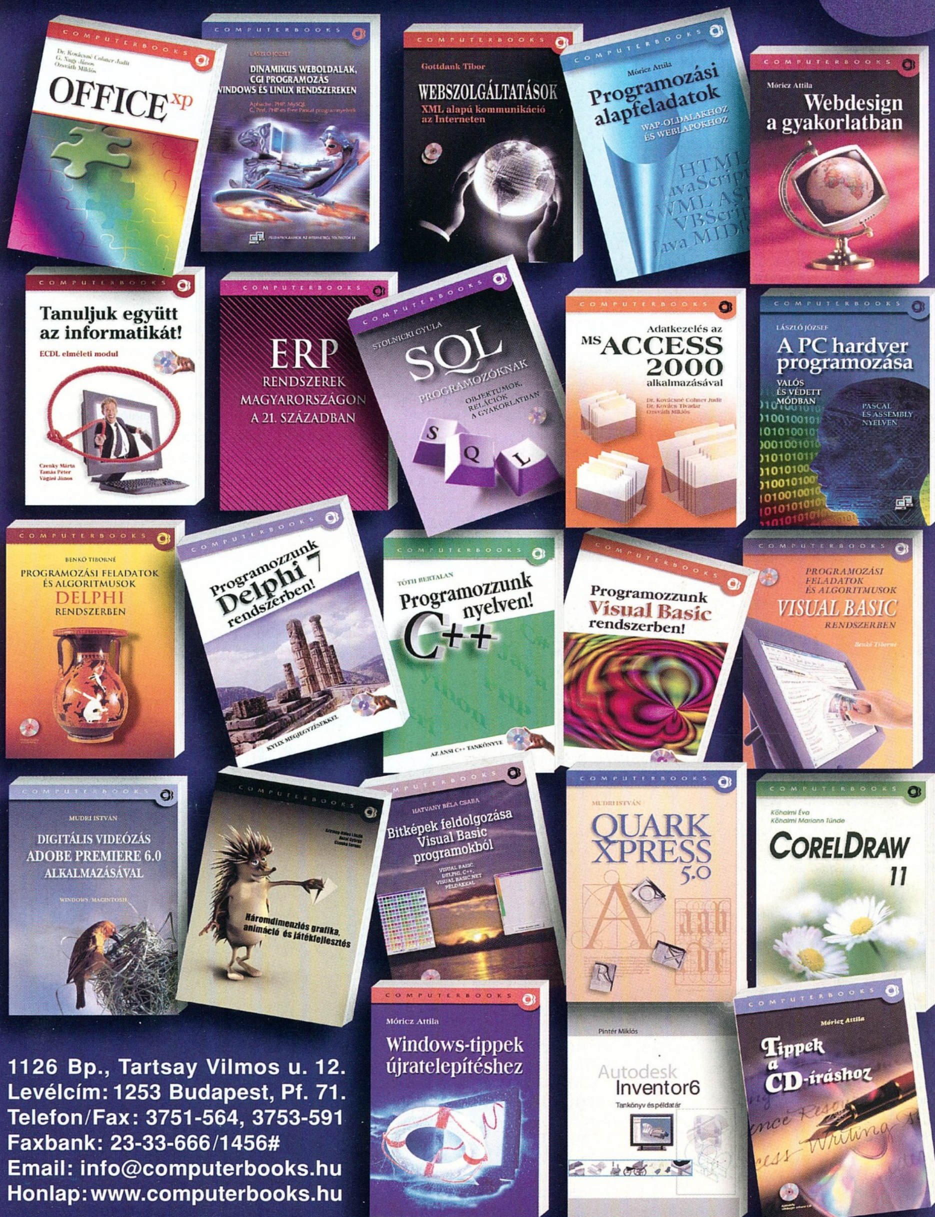
VÉGIGJÁTSZÁS: NWN HORDES OF THE UNDERDARK

EXTRA: Dungeon Siege: Legends of Aranna Bonus Pack XP • Enclave Level Editor

2004 / 03

1845 Ft




COMPUTERBOOKS
OFFICE xp
Dinamikus weboldalak, CGI programozás Windows és Linux rendszereken
Gottdank Tibor
Webszolgáltatások
XML alapú kommunikáció az Interneten
Móricz Attila
Programozási alapfeladatok
WAP-oldalakhoz és weblapokhoz
Móricz Attila
Webdesign a gyakorlatban
Tanuljuk együtt az informatikát!
ECDL elméleti modul
ERP rendszerek Magyarországon a 21. században
Stolnicki Gyula
SQL programozóknak
Adatkezelés az MS ACCESS 2000 alkalmazásával
László József
A PC hardver programozása
Benkő Tiborné
Programozási feladatok és algoritmusok Delphi rendszerben
Programozzunk Delphi 7 rendszerben!
Tóth Bertalan
Programozzunk C++ nyelven!
Programozzunk Visual Basic rendszerben!
Programozási feladatok és algoritmusok Visual Basic rendszerben
Mudri István
Digitális videózás Adobe Premiere 6.0 alkalmazásával
Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés
Hatvany Béla Csaba
Bitképek feldolgozása Visual Basic programokból
Mudri István
QuarkXPress 5.0
Kőhalmi Éva
Kőhalmi Mariann Tünde
CorelDraw 11
Móricz Attila
Windows-tippek újratelepítéshez
Pintér Miklós
Autodesk Inventor6
Tankönyv és példatár
Móricz Attila
Tippek a CD-íráshoz
1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf. 71.
Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591
Faxbank: 23-33-666/1456#
Email: info@computerbooks.hu
Honlap: www.computerbooks.hu

TARTALOM

INTRO

Nos igen, beköszöntött a szerkesztők rémálma, az uborkaszezon. A karácsonyi játékdömping távoli álom csupán, ilyenkor bizony elő kell venni a kevésbé várt címeket, bővíteni kell a hardver és a horizont szekciókat. Ennek ellenére azonban ebben a hónapban is sikerült letesztelnünk olyan játékokat is, melyet nyugodt szívvel ajánlhatunk mindenkinek.

Itt van mindjárt a magyar fejlesztésű Afrika Korps vs. Desert Rats, melynek sem külalakjával, sem tartalmával nem kell szégyenkeznie. Az IG2 és a Haegemonia alkotói olyan játékot tettek le az asztalra, melyre méltán lehetünk büszkék, izgatottan várjuk a folytatást (D-Day). Aki a vásárlás előtt szeretné kipróbálni, annak itt a remek alkalom, a DVD-re felkerült a magyar nyelvű játszható demó. Ha már a demóknál tartunk, akkor mindenképpen meg kell említenem a dagadt Far Cry, Painkiller és az Unreal Tournament 2004 játszható demóit, mindkettő valódi álom, azonnal nézzétek meg őket (mondjuk, kell alájuk vas, de valamit valamiért).

Örömmel jelentem be, hogy kisorsoltuk az előfizetési akciónk nyerteseit. A fődíjat Soós Attila nyerte Komáromból, akit telefonon azonnal fel is hívtunk. Annyira meglepődött, hogy alig tudott szóhoz jutni, fogalma sem volt róla, hogy kik vagyunk, pedig illedelmesen bemutatkoztunk. A beszélgetés végére azért feloldódott, így megbeszéltük vele, hogy a szerkesztőség meglátogatja Komáromban, és mellesleg magunkkal visszük a „félmillás" Álom PC-t is.

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

A Digital Reality kis hazánk legismertebb játékfejlesztő csapata, olyan nagy címeket köszönhetünk nekik, mint az Imperium Galactica I-II vagy a Haegemonia. Legújabb fejlesztésük megmaradt a valós idejű stratégia műfajában, a hideg űrt azonban felváltotta Észak-Afrika forró levegője. Az Afrika Korps vs. Desert Rats ezeknek a méltatlanul elhanyagolt sivatagi hadműveleteknek állít emléket mind a tengelyhatalmak, mind a szövetségesek szemszögéből.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 8700 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

Játékdemók

Afrika Korps vs. Desert Rats, Chicago 1930, Far Cry, Kao The Kangaroo 2, Lifeline, Painkiller, Prince of Persia: Sands of Time, School Tycoon, Sonic Adventure DX, UFO: Alien Invasion, Unreal Tournament 2004, Wars And Warriors: Joan of Arc



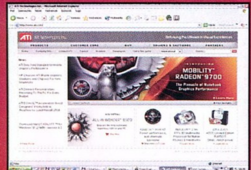
Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Film, Hálózatok, Programozás



Javítások

Age of Mythology v1.09, Age of Mythology: The Titans v1.02, Chrome v1.1.1.0 (Magyar), Need For Speed: Underground v1.4, Rainbow Six: Raven Shield v1.53, Spellforce v1.05, Star Wars: Knights of The Old Republic v1.02, TRON 2.0 v1.042, Vietnam MED + EVAC



Meghajtó-programok

ATi Catalyst Win9x / WinXP, ATi IGP Driver Win9x / WinXP, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Software Installation, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM

Sziasztok!

Az újság leadásának mindig az utolsó pillanatai a legérdekesebbek. Múlt hónapban a DVD lezárást követő nap jelent meg a Far Cry demója, ebben a hónapban pedig ismét eljátszottuk a hagyományt, csak ezúttal a Painkiller tette velünk ugyanezt (ugye kettő az már hagyomány), bár ha szerencsénk van, akkor lehet, hogy a DVD egyik rejtett zugában mégis ráakadhatunk. Azonban panaszra semmi okunk, hiszen így is sikerült mindenféle földi jóval megtöltenünk azt a kis plasztik-darabot. Az e havi felhozatal bizony igen erősre sikeredett, elég ha csak átpillantunk a szemközti oldalra, s máris négy igen ígéretes alkotást figyelhetünk meg, s azon kívül még nyolc vár ránk a DVD rejtekének mélyén. A videók között is hatalmas harc dúlt a bentmaradásért, s bízvást állíthatjuk, hogy mind a tizennyolc döntősünk megérdemli, hogy a korongvilág résztvevője lehessen. Így tavasz tájékán azonban nemcsak a természet éledezik, hanem a rovatírók is (régiek, újak egyaránt). Ebben a hónapban három „új" téma boncolgatását tekinthetjük meg. A sokatok által kért MMORPG rovatot a lehető legbeavatottabb személy, Lily vezeti. Az ismét jelentkező BioWare játékok pedig egyből ki is érdemelte a hónap legjobbja címet. Ami a legfontosabb, Brazil pedig elrejtett egy kis kedvességet a LExtra keretei között. További jó napot mindenkinek:

LaWMaN

VISSZATEKINTŐ

Lapzárta utlosó napján általában hálátlan dolog cikket köszörülni, kivéve, ha olyan témáról ír az ember, amiről nem hetvennyolc percenként tud csak összehozni két normálisan megfogalmazott mondatot. A Blizzardról írni azonban egyenlő azzal, hogy egyszerűen „papírra, akarom mondani TFT-re" vetjük mindazt, ami eszünkbe jut erről a méltán patinás fejlesztőcégről. Nagyon ritkán hibáztak, igazából csak a Diablo második részénél botlottak meg egy kicsit - a küldetéslemezekkel és az állandó foltozgatással azonban ezt a csorbát is hamar kiköszörülték. No, de ne rohanjunk ennyire, egyrészt mert akkor a karakterszámlálóm egy egészen jelentéktelen számon fog megállapodni, másrészt pedig a Blizzard sem két nap alatt jutott el oda, ahol most tart...





EXTRA

Dungeon Siege Legends of Aranna Bonus Pack XP



Kellemes meglepetéssel kedveskedett a Dungeon Siege rajongóknak a Microsoft, új bónusz pályát adott ki nagysikerű hack & slash-éhez, igaz csak Windows XP tulajdonosoknak. A Mad Doc (Legends of Aranna fejlesztői) által tervezett küldetésben kalandjainkat ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk, egy falut kell megvédenünk a hassatok támadásától, ám mint hamarosan kiderül nem is e különös néppel állunk szemben, sőt csak velük szövetségre lépve győzedelmeskedhetünk.

Unreal Tournament 2004

DVD ROM
- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Az Unreal Tournament volt az egyike az első olyan programoknak, amelyek „csak" többjátékos módot támogattak (az egyjátékos mód is ennek volt alárendelve). Majd a folytatása, ami megkapta a 2003 névkiegészítést, is hatalmas sikereket ért el, így nem volt vitás, hogy a folytatás folytatásának meg kell jelenni. Az UT 2004 az elődgrafikai motorjára építkezik, ám azon nagyon sok változtatást eszközöltek. A demóban a nagy újításként emlegetett, a járműhasználatot is kipróbálhatjuk.



Afrika Korps vs. Desert Rats

DVD ROM
- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

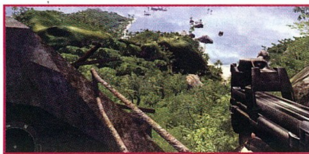
A Digital Reality legújabb stratégiájába enged egy rövidke betekintést ez a demó. Az Afrika Korps vs. Desert Rats a második világháború észak-afrikai csatáiból merítette témáját, ahol két igencsak elismert stratéga vívta a maga harcát. A demó ráadásul magyar nyelvű, így mindenki könnyedén boldogulhat vele. A teljes programból kapott ízelítő, csak tovább fokozta érdeklődésemet, így valószínűleg hamarosan a teljes programnak is nekivágok.



Far Cry

DVD ROM
- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

A két nagy rivális folyamatos „csúszását" kihasználva, a nemsokára megjelenő FPS-ek közül pár igencsak jó eladásokat produkálhat. Ezek közül is kitűnik a Far Cry, mely mind grafikájával, mind fizikájával, sőt az MI-jével is mardandó alkotásnak bizonyúlhat. A demóban természetesen minderről magunk is meggyőződhetünk, hisz a ránk váró feladat végrehajtása nem lesz sétagalopp.



Painkiller

DVD ROM
- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Az utolsó utáni pillanatban (kedd hajnal) érkezett meg a combos Painkiller demó, de úgy gondoltuk megéri a túlórázást, hogy kipróbálhassátok a játszható változatot. A saját fejlesztésű grafikus motorral és a Havoc fizikai engine-nel felvértezett Painkiller FPS a javából, minket leginkább a Doom 1-re emlékeztet, ahol a szó szoros értelmében szörnyek százai törnek az életünkre. A demóban három különböző pályát is ki lehet próbálni, a végleges változatra azonban április 12-ig kell várnunk.



Programok a turkálóban:
DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6b, Xvid, Bit Defender Free Edition, Norton Antivirus frissítés (2004/02/13), CloneCD 4.3.1.9, Nero 6.3.03, DirectX 9.0b, FAR Manager 1.70b5, Total Commander 6.01, FlashGet 1.50beta1, GetRight 5.0.2, ICQ Lite build 1302, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.12, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v4.5.538, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.538, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.41.00 (Magyar), ACDSee 6.02, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 5.02, Cacheman XP v1.02, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2003, Icon Cool Editor v4.0.30710, Open Office, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.90, WinRar 3.20 (Magyar)



Csalások:
Crazy Taxi 3, Dead To Rights, Delta Force Black Hawk Down Team Sabre, Magic The Gathering: Battlegrounds, Onimusha, Railroad Pioneer, School Tycoon, Sonic Adventure DX, The Simpsons Hit & Run, Vietcong: Fist Alpha



Háttérképek:
Afrika Korps vs. Desert Rats, Everquest: Gates of Discord, Far Cry, Onimusha, Sonic Adventure DX, Thief: Deadly Shadows, Universal Combat, Wars And Warriors: Joan of Arc



GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

KOTOR

Hi Mocsy! SEGÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍTS! A SW: KotOR-ban nem tudok bejutni Ajunta Pall sírjához. Valami obeliszk az utamat állja! Előre is kösz!

Kell lennie az oszlopon egy rekesznek, pakolj bele egy gránátot, az eltakarítja az útból.

Csá csumi csá Mocsy!

A KoTorral kapcsolatban lenne néhány kérdésem.

1. Hány küldetésre kell magammal vinnem Carth-ot, hogy románcom szövődjön vele?

Pontos számot nem tudok mondani, az a legjobb, ha végig a csapatban van. Ja, és az sem árt, ha női karakterrel nyomulsz, a „másság" nem elfogadott a Star Wars univerzumban.

2. Melyik pályán, melyik csapattársat vigyem magammal, hogy előhívható legyen az életéből való küldetés? (Bastilla mamája, Mission bátyja, Carth fia)

A mellékküldetések csak bizonyos idő elteltével jönnek elő, az a legtisztább, ha a csapatban vannak azok a karakterek, akiknek a személyes küldetéseit elő akarod hozni (Mission testvére, Carth fia, Bastilla mamája, Juhani múltja, Canderous becsülete). Ezek a missziók bizonyos idő után, de meghatározott helyeken jönnek elő. Három ilyen helyszín van (Tatooine kikötője, Manaan kikötői kereskedője, dantooine-i dokk). Vigyázz, a bolygón lévő küldetések a helyszínen nem aktiválódnak (pl. Mission küldetését nem kapjuk meg a Tatooine-on).

3. A Tatooine-on hiába rakom le a bantha kaját egy holttestre, nem jönnek utánam. Miért? Mit kell tennem, hogy utánam jöjjenek?

Nem kell lerakni a kaját sehová, a bantháк megérzik a nálad lévő ennivalót, ha eléggé közel mész hozzájuk.

Előre is köszönöm a segítségedet, remélem, tudsz rá válaszolni. További jó munkát kívánok!

Snort-snort

Age of Mythology zene

Hi, Mocsy! A 2004/2-es Mentőövben valaki kérdezte, hogy miért nem megy az Age of Mythologyban a pályák alatt a zene. A megoldás: Windowsban a területi beállításokat át kell állítani angolra (Start/Vezérlőpult/Dátum-, idő-, nyelvi és területi beállítások/Területi beállítások), és akkor jó lesz. Remélem, segít valakinek.

Üdv: FalloutBoy



Morrowind Tribunal

Szia. Lenne 1-2 kérdésem a Tribunallal kapcsolatban: Próbálom szinkronban teljesíteni Heseth és Almalexia küldetéseit. Ott akadtam el, amikor Almalexia ad egy dwemer coherert, és leküld az alagútba, hogy indítsak el valami masinát, amelyik hamuvihart fog csinálni. Végigverekedtem magam az összes törp termen, de melyik az a gép??? Az egyik folyosó vége be van omolva, és a sziklák alatt egy ajtó van, oda hogy jutok be?

Ha jól emlékszem, akkor van a szinten valami robbanó szerkezet, azzal tudsz átjutni a sziklaomlásokon (Dwemer Satchel Packs-Passage of Wisper 100-as láda).

Megöltem egy high ordinatort a páncélja miatt, de ha hordom, akkor megtámadnak. Hogy lehet „törvényesen" her hands cuccot szerezni?

Ez teljesen törvényes, az, hogy az ordinátoroknak nem tetszik, az már az ő bajuk. Az Imperial Legion küldetések óta amúgy is pikkelnek ránk, Vivecben állandóan megtámadnak (a páncéljuk jó sokat ér, ne kíméld őket).

Utolsó kérdés: van a daedricnál jobb cucc/vért? És hol tudnék egy teljes daedric vértet összeszedni, mert csak egyes darabok vannak meg.

Csak a nevesített varázscuccok jobbak. Teljes vért nem nagyon van a játékban (még nem találtam), de a daedric romok mélyén találsz egy-egy darabot. Teljes vértet egyetlen karakter visel, Divath Fyr, a Tel Fyrben élő mestermágus (kemény fickó, ráadásul fontos NPC a történet szempontjából)

Beyond Good and Evil

Ali Mocsy! Elakadtam a Beyond Good & Evilben. Már a főellenségnél vagyok, és a szem felöklelő támadásával jön. Merre kell elmozdulnom, vagy ütnöm, a szem felettem helyezkedik el. Az első támadást még úgy-ahogy megcsináltam, véletlen, de mikor megfordul az irányítás, kétszer veti be ezt a trükköt, és itt megáll a tudományom. Kérlek, segíts. Előre is kösz.

Mindenki mást mond. Van, aki arra esküszik, hogy a megfelelő pillanatban kiszaltózik a szem alól, majd rögtön támad, van, aki kivár, feltölti a botját, és azzal támad. Próbáld ki, neked melyik változat jön be...

Prince of Persia: Sands of Time

Hello. Ha bekerülök a mentőövbe, megpróbálom érthetően elmondani, melyik kapun kell bemenni, hogy tovább jusson az ember.

Félek, nem túl érthető, ezért próbáljátok meg az olvasóknak érthetően leírni, és ha esetleg valamilyen logikát fedeztek fel, írjátok meg nekem is.

AKKOR LÁSSUK!!!!

Ehun van, ni egy rajz az alsó szintről (képet akartam lopni a játékból, de nem sikerült, így hát kő, nem kő, ez van).

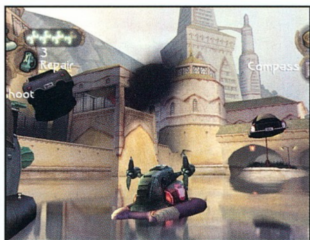
Itt még csak 7 trükkös kapu van.

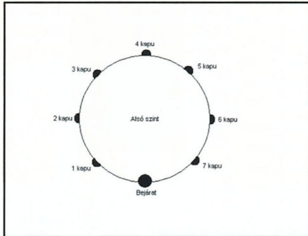
Először be kell menni a 4. kapun -> ekkor a 2. kapun fog kijönni

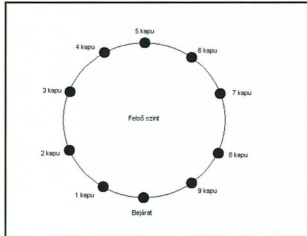
Majd be kell menni a 7. kapun -> ekkor az 5. kapun fog kijönni











Majd be kell menni a 3. kapun -> ekkor a 6. kapun fog kijönni
Majd be kell menni a 1. kapun -> ekkor egy szinttel feljebb jutunk. Jöhet a felső szint?

És ez! Ez bizony a felső szint, itt már 9 kapun tekereghetünk.
Először be kell menni a 4. kapun -> ekkor a 7. kapun fog kijönni
Majd be kell menni a 9. kapun -> ekkor az 1. kapun fog kijönni
Majd be kell menni a 5. kapun -> ekkor kijutunk a teremből, és egy szexi átvezető animáció után folytatódik a kaland.

Remélem, mindent jól írtam le, és talán valaki még meg is értette.
Üdv Petya

Baldur's Gate 2

Hello! Egy régebbi Gamer magazinban találtam meg az e-mail címed, és azt, hogy Te vezetted a mentőövet, és elég jól vágod a Baldur's Gate 2-t! Éppen ezért vettem a bátorságot, és hozzád fordultam a következő problémával, és remélem, tudsz is nekem segíteni!
- Sikerült eljutnom UnderDarkba, sőt már bent vagyok a drow cityben is, ahol a Solaufeint nevű fickó megkért (azt a feladatot tűzte ki nekem), hogy menjek el az Illithid barlangba, és szabadítsak ki valakit! Én viszont már még a drow citybe való belépés előtt végigirtottam azokat az Illithideket a Master Brainnel egyetemben! És amikor a fent említett feladat megoldásakor bemegyek... tök üres minden... sehol senki, sehol semmi! Csak egy hely van, ahova mindig teleportálgat egy Mind Flyer, de az minding is azt csinálta!
És nem tudom, mit csináljak, vagy hova menjek:(
Kérlek, segíts nekem!

A küldetést nem a városban, hanem a keleti alagutak bejáratánál kell teljesíteni (Eastern Tunnels). Az a gyanúm, hogy kicsúsztál az időből, a megbeszélt helyre 12 órán belül el kell jutnod (ha jó helyen és időben jársz, megtalálod Solaufeit, aki kihozza az asztrális síkból a mind flayereket és a drow foglyot.

- Lenne egy másik kérdésem is. Honnan szerezhetek Boots Of Speedet? És (akárhol is van) oda hogy jutok el?

Elég gyakori kincs a komolyabb csaták után, a játék végére majdnem minden karakter ilyen csizmában szaladgált.

Mindent előre is nagyon köszönök! Ditto

Kérdések

Gamer-hame! Lenne egy kérésem, éspedig, hogy lennétek-e szívesek, és részletesebben leírnátok-e, hogy miképp s hogyan kell a Vice Citybe berakni kocsikat? Van Img editorom, vagy hogy hívják, de itt el is akadtam! Már nem azért, mert hülye vagyok, csak még most próbálok(nék) először belerakni autót. Tudom, a GTA rovatban benne van, csak az nekem túl manuális. Kérlek, ha van időd, írd le, hogy mi a teendőm (mit honnan kell kitörölni, hova kell berakni)! A Leisure suit Larry: Magna Cum Laude-ről ha lesz demótók, berakjátok? Köszi! Meg a SH3 nagyon ott van! Hál' istennek van gamepadem!
Amúgy az újság jó, nagyon jó, bár (szinte) az összes konkurens lapot megveszem, de csak érdeklődés céljából! Ti vagytok a legjobbak!
Egy gamer a sok közül: Kamasz Attila
Ui.: Ha nem férek be, legalább e-mailben!! Köszi!

Tiszteletem!
Segítséget szeretnék kérni a Pirates of the Caribbeanben! Elakadtam az inka templom labirintusában, az alsó szinten 2 jelkombináció megvan, az emeleten pedig 1, de állandóan csontikba botlom, és nem tudom, mit kell csinálni! Kérem, segítsenek!
Köszönettel: Ghost



SMS FAL

SZIA MINDENKI!A KOVETKEZO UJSAG MELLET LEGYEN MAR AZ UT2004 ES A PAINKILLER DEMO MELLEKELVE!KÖSZONOM
Mindkettő rajta van :).
A MANANI SITH BAZISON NEM TUDOK A TRÉNING RÉSZLEGBE BEJUTNI! SEGITSETEK!! LÉCI!! BOSTYAN ERNO (NE SZEMÉTKEDJETEK, VALASZOLJATOK, KÖSZ)
Keresd meg az orvosi szobában lévő Galas nevű selkath hulláját, majd kutasd át. A tokent vedd el tőle, majd vidd el a Shasának. Csak ezután tudsz lemenni a bázist vezető Sith nagymesterhez.
HY MOCSY! NEM TUDOK TOVABBJUTNI A BS 2-BEN AMIKOR FELTETTEM A PRIZMAT. A MOCSARBAN NEM TUDOM MELYIK A JO KIJARAT. ELORE IS KOSZLAKATOS BALINT
A 2003/08-as Gamer Mentőövben teljes részletességgel leírtam a mocsárból kivezető utat.
KEDVES FIUK!A SHADOWMAN ELSO RESZEBEN,HOL TALALOM A VIOLATORT?5-SZOR JATSZOTTAM MAR VEGIG ES MOST ITT A KOTEL A KEZEMBEN!KOSZIKE:CILI
Ez egy ismert bug a Shadowmanben, csak akkor tudod megszerezni, ha tudod, mire kell vigyázni. A Playroomban lesz egy üvegvitrinben, de a megszerzéséhez kell három akkumulátor is. Amennyiben összeszeded az összes lelket (120) kapsz egy második violatort is.
SZIASZTOK! NEM TUDJÁTOK, MIKOR JELENIK MEG A BAUMGARTNER ZSOLT F1 RACING? ÉS MILYEN GÉP KELL, HOGY KISZÁMOLJA AZ ÁLLANDÓAN ELÖTTÜNK LEVÖ 25 AUTÓT? NONAME00
No comment.
HELLO MINDENKI! (SZIA LILY!) AZ ENCLAVEBEN HOL VANNAK A BONUS MAPOK? ELORE IS KÖSZ: EAGLEEYE
Hat bónuszpályát hívhatsz elő a játékban. Ehhez azonban meg kell találnod először a térképeket. A jó oldalon a térképek a következő pályákon lettek elrejtve: Desert Temple, Ark Akmar, The Underworld
A gonoszoknál az alábbi pályákon lettek elrejtve a térképek: Mansion of Dreams, Capture Jasindra, The Great Wall
MIKOR JELENIK MEG A MOH PACIFIC ASSAULT? SÜRGOS VALASZT KEREK!
A legutolsó hivatalos megjelenési dátum: 2004. június 30. A barátnődet azért ne tedd fel erre a fogadásra...
LEGYEN MEGINT MORROWIND ROVAT !!! FIGHTER GUILD KULDETESEK STB...UDV-GUSTAFSON
Amint látod, a Morrowind rovat újraindult. És vajon melyik Guild küldetéseit veséztük ki?
FIGYU A GHOST MASTERBEN A SPOOKY HOLLOW PÁLYÁN A HALÁLRAIDEGESÍTETT PASI NEM HAJLANDÓ KIJÖNNI A MALOMBÓL. MIT TEGYEK? VÁLASZOJATOK GYOSAN. RA2
„A malomnál meg kell rémiszteni a bent ügyködő férfit, aki elejti majd a koponyát. Erre jó eszköz a villám, a vihar és a földrengés is, tessék választani." A Ghost Master végigjátszását elolvashatod az oldalunkon. ;) Lily
A HALO-BAN LEHET-E 2-NEL TOBB FEGYVERUNK ES HA IGEN AKKOR HOGYAN? ELORE IS KOSZI.:PEET
Hali! A Halóban nem lehet egyszerre kettőnél több fegyver nálad. Ha másikat szeretnél, akkor az egyiktől búcsút kell venned.

toplisták

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04
2. X2: The Threat
3. The Sims
4. Call of Duty
5. The Sims Makin' Magic
6. The Sims Deluxe Edition
7. Vietcong: Purple Haze
8. Sim City 4 Deluxe Edition
9. The Sims: Unleashed
10. The Sims: Superstar

USA

1. Call of Duty
2. Age of Mythology
3. The Sims Deluxe
4. The Sims: Makin' Magic
5. Zoo Tycoon: Complete Collection
6. The Sims Double Deluxe
7. The Sims: Unleashed
8. The Sims: Vacation
9. FS 2004: Century of Flight
10. LotR: Return of the King

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Unleashed
3. The Sims: Makin' Magic
4. The Sims: Superstar
5. Call of Duty
6. Nemo Underwater World Fun
7. NwN: Hordes of the Underdark
8. NFS: Underground
9. DF BHD: Team Sabre
10. Finding Nemo Adventure

fileplanet.com

1. Unreal Tournament 2004
2. Far Cry Single-Player
3. Drake of the 99 Dragons
4. Hidden & Dangerous 2
5. Vietcong: Fist Alpha multi
6. Hidden & Dangerous 2 multi
7. Halo
8. Universal Combat
9. Fairyland Online
10. Call of Duty

amazon.com

1. Sim Mania 2
2. Call of Duty
3. The Sims Deluxe
4. Star Wars Knights of the Old Republic
5. Rise of Nations
6. Civilization III
7. Uru: Ages Beyond Myst
8. Chessmaster 9000
9. Oregon Tral 5th Edition
10. Zoo Tycoon Complete Collection

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Az idei hónapra az újdonságra kiéhezett játékosok igazán nem panaszkodhatnak, híreink palettáját elnézve a nagy üstben fortyog minden, ahogy azt kell, készülnek nagy nevek folytatásai, sikeres címek kiegészítői éppúgy, mint ifjú titánok próbálkozásai, tekintve akár a projekt kategóriáját, akár a témáját. És bizony akad néhány csúnyácska program is, amelyekről mégis hírt adunk, mert ezek olykor – legalábbis hosszútávon – jobbak, mint az új generációs csilli-villi csodák. Végezetül egy megjegyzés, bár a hírblokkban változatlanul megtaláljátok a Net+szállottaknak blokkot, az MMORPG-k kedvelőinek érdemes bekukkantani a DVD rovatok közé is... **Lily**

HONLAPAJÁNLÓ

Digital Reality – **www.digitalreality.hu** [cég]
The Matrix Online – **thematrixonline.ubi.com** [MMORPG]
Far Cry -**www.farcrygame.com** [FPS]
Neighbours From Hell 2 – **www.neighbours-from-hell.com** [akció-puzzle]
Xpand Rally – **www.xpandrally.com** [autószimulátor]
Warhammer Online – **www.warhammeronline.com** [MMORPG]
Mysterious Journey 2 – **www.mysteriousjourney2.info** [kaland]



RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Fejlesztő: Big Huge Games • **Kiadó**: Microsoft Games **Honlap**: www.riseofnations.com
Megjelenés: 2004. április • **Kategória**: RTS



A Rise of Nations a 2003-as év egyik legjobb valós idejű stratégiája lett (Legjobb valós idejű stratégia 2003 – Gamer Magazin). Brian Reynolds és csapata nem ült ölbe tett kézzel az elmúlt egy évben, teljes erőbedobással dolgoztak az első kiegészítőn, mely a Thrones and Patriots alcímet kapta. Azonban nem elégedtek meg néhány újrarajzolt karakterrel és átszerkesztett pályával, ők ennél sokkal többet akartak elérni. Az eredmény minden elképzelést felülmúlt: hat új nemzet (lakota, irokéz, telepes amerikai, holland, perzsa, indiai), több mint 20 új egység (tengerészgyalogos, harci elefánt, rézbőrű harcos stb.), három új csoda (pl. Forbidden City, Red Fort), négy új, történelmi háttérrel rendelkező hadjárat (pl. Nagy Sándor hódításai, Napóleon moszkvai kiruccanása, az irokézek és lakoták torzsalkodása.)

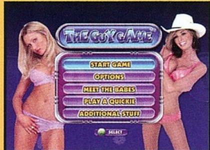
A végére hagytam a legjobb részt, a kiegészítő tartalmazni fogja az alapjátékot, de az ár 30 dollár alatt lesz (így volt ez a Dungeon Siege kiegészítőjének esetében is). Lehet, hogy a Microsoft üzletpolitikát váltott? Nem is rossz, nem is rossz...





THE GUY GAME

Fejlesztő: Top Heavy • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.theguygame.com • **Kategória**: kvíz
Megjelenés: 2004 második fele





A Top Heavy olyan játékhoz keres feltehetően nem eredménytelenül kiadót, melyről Lilynek kell majd ismertetőt írnia, hogy reális értékelés kerüljön a cikk végére. Olyan programról van ugyanis szó, melyben a cél csinos egyetemista lányok levetkőztetése! A játékos, vagy játékosok feladata, hogy kérdésekre feleljen a lányok nevében, és ha a válasz rossz – ki a csuda fog jól felelni? –, akkor megtekinthetünk egy videót, melyben a lány lekapja a melltartóját. Az első szinteken a kényes testrészeket még egy embléma fedi, de idővel minden feltárul. Hogy a program ne váljon unalmassá, arról a csinos lányok mellett ezernél is több kérdés és számos minijáték hivatott gondoskodni.

SILENT HUNTER 3

Fejlesztő: Ubisoft • **Kiadó**: Ubisoft • **Honlap**: www.ubi.com • **Megjelenés**: 2004
Kategória: szimulátor

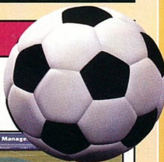
A második világháború legendás fegyverei közül sokunk fantáziáját megmozgatják a rettegett tengeri farkasok, az U-boatok. Ezek szerencsére már legfeljebb a múzeumlátogatókat riogatják, viszont egy tengeralattjáró-parancsnok életébe mi is bepillanthatunk a készülő Silent Hunter 3-ban. Mivel mi töltjük be a kapitány szerepét, a mi feladatunk lesz a szonáron figyelni az ellenséges konvojokat, időben kilövetni a torpedókat, meghatározni a merülés mélységét, és azt is mi dönthetjük el, hogy mikor emelkedjen hajónk a felszínre. Az egyjátékos küldetések teljesítése után barátainkkal is összemérhetjük erőnket, vagy éppen vállvetve próbálhatjuk meg hullámsírba küldeni a szövetségesek hajóit.





CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Fejlesztő: Beautiful Game Studios • **Kiadó**: Eidos • **Megjelenés**: 2004 vége • **Honlap**: www.championshipmanager.co.uk • **Kategória**: szimulátor





Mint már korábban nyilvánosságra került, az Eidos és az SI Games útjai a Championship Manager Season 03/04 kiadása után különváltak, méghozzá azzal a megegyezéssel, hogy a játék gigantikus adatbázisa és a motor a Sports Interactive, maga a cím pedig a kiadó birtokában marad. Sokáig kérdéses volt tehát, mely fejlesztőcsoportra bízza majd az Eidos az új részt, s ím, lehullott a lepel: a szerencsés választott egy londoni székhelyű, Beautiful Game Studios névre hallgató cég, mely 30 fős stábjának minden tagja rendkívül tapasztalt öreg rókának számít az iparban. Mivel a sorozat elsöprő sikerét javarészt a több mint százezer labdazsonglőrt felvonultató, többé-kevésbé akkurátus játékoslistájának köszönheti, a mamutkiadó egy meg nem nevezett ügynökséggel és egy – egyelőre – szintén felfedetlen európai sikeredzővel is szerződést kötött. Csak remélni lehet, hogy a Championship Manager az új készítők kezei közt is megmarad annak, aminek már majd' egy évtizede szeretjük...

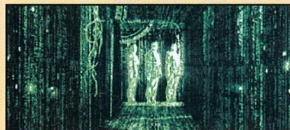
RÖVIDEN...

- Nemrég óriási hírként söpört végig az interneten, hogy készül a Total Annihilation folytatása, ám ezt egyelőre hivatalosan senki nem erősítette meg. A futótűzként terjedő hírt Chris Taylor egy projektre utaló mondata indította el, majd a sugallatot megerősítette az is, hogy a Gas Powered Games új munkatársakat keresett a Dungeon Siege 2-höz és egy meg nem nevezett, új generációs stratégia fejlesztéséhez. Biztosat az esetleges TA folytatásról lapleadásunk pillanatában még nem tudni.





- Új Mátrix címekkel rukkol majd elő az Atari az E3 expón. Bruno Bonnel nem sok részletet árult el, de annyit azért elmondott, hogy nem akarják kihagyni a nagysikerű filmek játékadaptációjában rejlő lehetőségeket.



- A JoWood végre újra nyereséges. A 2002-ben anyagi nehézségekkel küzdő kiadó pozitív mérleggel zárta 2003-at. A cég vezetése új stratégiájuk sikerének könyveli ezt el, és ezen az úton kíván tovább haladni – a hangsúlyt a konzolos fejlesztésekre fektetik.
Még egy érdekesség; a kiadó bejelentette, hogy játékot készít majd a Csillagkapu filmsorozatból, de ennek megjelenésére sajnos 2005 előtt nem számíthatunk.



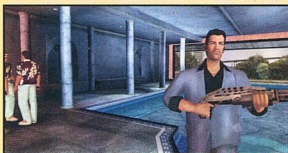


RÖVIDEN...

Az URU: Ages Beyond Myst nem hozta meg a várt sikereket, ezért a Ubisoft lezárta az URU Live működését. A fejlesztők fájó szívvel búcsúztak, és megköszönték a játékosok eddigi jelzéseit. Maga a Live szolgáltatás egyelőre jövőben is marad, de további támogatást nem kap, így fejlődni-változni sem fog. Legalább a közösség megmarad, és vannak, akik hisznek még a csodákban...
Link: www.cyanworlds.com



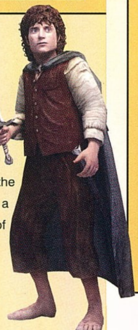
2003-ban visszaestek a „Mature" kategóriás játékeladások (a kategória legnagyobb címe kétségtelenül a Grand Theft Auto: Vice City). 2002-ben ez a csoport csaknem 911 millió dollár bevételt produkált, míg tavaly csak 833-at.



Új erőből meríthetnek az Arx Fatalis alkotói. Az Arkane Studios egyelőre be nem jelentett játékához licenceli majd a Valve Software Source motorját, amelyik a Half-Life 2-t, sőt a Troika Vampire: The Masquerade – Bloodlines-zát is támogatja majd.



Az EA bejelentette, hogy 2003 utolsó negyedévében tizenegy címéből adott el több mint egymillió példányt. A hihetetlenül erős évet záró cég legsikeresebb játékai a Need for Speed: Underground (5,5 millió!), a The Lord of the Rings: The Return of the King, a FIFA Football 2004 és a Medal of Honor: Rising Sun voltak.



SUPREME RULER 2010

Fejlesztő: Battle Goat Studios • **Kiadó**: Strategy First • **Honlap**: www.supremeruler2010.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés**: 2004. nyár



Mi lesz a Földön 2010-ben? Hát béke, az nem, legalábbis a Battle Goat Studios játéka, a Supreme Ruler 2010 háborúktól terhes jövővíziót tár elénk. A programban a világ nem a jelen országaira, hanem egymással harcoló frakciókra oszlik, melyek egyikét mi vezethetjük győzelemre. A játék a Total War sorozathoz hasonlóan két „síkon" zajlik, vagyis a globális gazdasági, diplomáciai és katonai lépéseket körökre osztva tehetjük meg, míg a régiók közötti katonai összecsapások valósidőben zajlanak. Hogy igazán otthon érezzük magunkat a planétánkon, a fejlesztők a NASA műholdas adatait használták fel a világ modellezésére, melyen több száz katonai egységet sorakoztathatunk fel.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Fejlesztő: Best Way • **Kiadó**: Codemasters • **Honlap**: www.codemasters.co.uk/soldiers
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória**: taktikai RTS

Az ukrán illetőségű Best Way korábban OutFront címen fejlesztett projektje kiadóra lelt a Codemasters személyében. A lenyűgöző 3D-s grafikájú játékra nem véletlenül csapott le a nagy múltú cég, mivel minden bizonnyal az idei nyár egyik legnagyobb dobásával állunk szemben.
A Soldiers: Heroes of World War II mérhetetlenül realista és gyors akcióval kecsegtet, ahol a csata és a küldetés kimenetele akár másodperceken múlhat. A 25 pálya mind-mind megtörtént hőstetteken alapul, melyek során az angolok, az amerikaiak, a németek vagy akár az oroszok szemszögébe élhetjük bele magunkat, utunk során 25 fegyvertípussal és 100 járművel találkozhatunk. Azt talán mondanom sem kell, hogy a pályán fellelhető összes tereptárgy – illetve maga a terep is – átformálható, illetve elpusztítható.
Az efféle taktikai játékok kulcsa persze az irányítás, de a Best Way igyekszik ezen a téren az RTS-ek és az akciójátékok elemeit úgy kombinálni, hogy ez még a legforróbb helyzetekben is minél egyszerűbb és áttekinthetőbb legyen.





KILL.SWITCH

Fejlesztő: Bitmap Brothers • **Kiadó**: HIP Interactive • **Honlap**: -
Megjelenés: 2004. március • **Kategória**: akció



A Kill.Switch című katonai lövöldözős játék konzolon már nagy népszerűségnek örvend, így várható volt, hogy előbb-utóbb PC-n is hallani fogunk róla. A legendás Bitmap Brothers (Z, Chaos Engine) fejlesztésében készülő konverziót akár 1600x1200-as felbontásig is felhúzhatjuk rendesen lefölözve ezzel xboxos vetélytársát, amelynek esetében egyébként már szintén nem lehetett panasz a grafikára. Az alkotók mindezt 5+1 csatornás Dolby Digital hanggal fejelik meg, ami tökéletes térhatást biztosít a lövöldözéseinkhez. A kizárólag egyszemélyes akcióra tervezett programban kulcsfontosságú lesz a csapatmunka és egymás fedezése a különféle ütközetek során. Azonban gyakran még a tökéletesen megszervezett támadás sem elegendő a sikerhez: az ellenfél elsőrangú AI-jének köszönhetően eltanulja a taktikáinkat, és ennek fényében alakítja ki saját módszereit.



YOU ARE EMPTY

Fejlesztő: Digital Spray Studios • **Kiadó**: ? • **Honlap**: még nincs

Az utóbbi 3 évben odaát keleten a kollegák igencsak belehúztak, hiszen sorra jelennek meg a jobbnál-jobb orosz vagy ukrán produktumok. Most épp a Digital Spray Studios névre hallgató cég munkatársai jelentették be legújabb FPS-üket, melyet egyelőre You Are Empty munkacímen emlegetnek. A kerettörténet egész bizarr, hiszen a történet '60-as évek Szovjetuniójába repít minket, ahol egyes elvetemült emberek a tökéletes kommunista létrehozását megcélzó kísérleteket folytatnak, hogy aztán eme „hordák" elültessék a munkásmozgalmak csíráit szerte az egész világon. Ahogy azonban ez lenni szokott, valami nagyon rosszul sül el, és itt lépünk mi a képbe... A játék létét egész pofás, saját fejlesztésű motor biztosítja, ám az időpontot, amikor mi is szétcsaphatunk e keleti kisváros utcáin, még sűrű homály fedi.

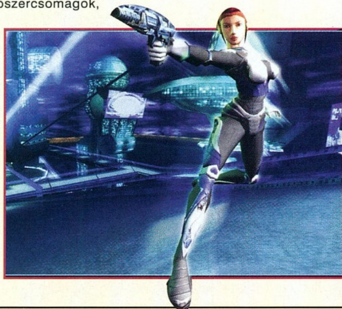




SABOTAIN: BREAK THE RULES

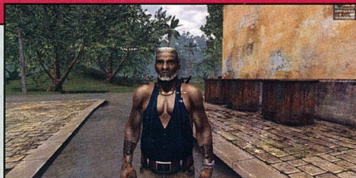
Fejlesztő: Avalon Style • **Kiadó**: Akella • **Honlap**: www.akella.com
Megjelenés: 2004. tavasz • **Kategória**: FPS-RPG

Az Avalon Style fejlesztőcsapata a szerepjáték és a First Person Shooter műfajainak vegyítésére vállalkozott, amibe már többeknek is beletört a bicskájuk. A programban az ellenségeket ezúttal nemcsak az elhullajtott lőszercsomagok, health-packek, vagy fegyverek miatt érdemes lepuffantani, hisz ezúttal tapasztalati pontokban is részesülünk. A pontokat vagy szakértelmeink, vagy alaptulajdonságaink növelésére használhatjuk. A történetet a fejlesztők küldetésekre osztották, melyek között egyaránt helyet kaptak szabotázsakciók, orgyilkosságok, mentések és tolvajlások is, de nem maradtak ki a jó öreg „irts ki mindenkit" missziók sem.



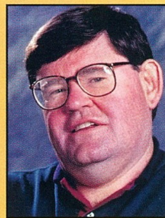
XENUS

Fejlesztő: Deep Shadows • **Kiadó**: ?
Honlap: www.deep-shadows.com
Megjelenés: ? • **Kategória**: akció-RPG



Kevin Myerst telefonhívás riasztja nővére munkahelyéről: a lányt Columbiába küldték egy tényfeltáró cikk elkészítéséhez, de már több mint tíz napja semmilyen hír nem érkezett felőle. Hősünk hát felkerekedik, hogy bajbajutott testvére nyomára akadjon. Az izgalmas, akció- és RPG-elemeket mesterien vegyítő Xenusban nem lesznek különálló pályák, hanem egyetlen hatalmas, 25x25 kilométeres helyszínt barangolhatunk be. Tekintettel ennek nagyságára, a közlekedésben különféle járművek (helikopter, többféle autó és tank) segítenek. Az éktelen lövöldözés ezúttal nem vezet célra – annak ellenére sem, hogy húszféle, később fejleszthető fegyver is megfordulhat a kezünkben. Ahhoz, hogy nővérünket megtaláljuk, sokkal inkább az eszünkre célszerű hallgatnunk, beszédbe elegyednünk a helyi lakosokkal, akik bizony nem minden esetben vannak a segítségünkre. Kalandozásaink során hat különböző érdekeket képviselő fél (rendőrök, gerillák, CIA, indiánok, banditák és a narkó maffia) embereit kell kijátszanunk egymás ellen, hogy végre-valahára révbe érjünk.

RÖVIDEN...



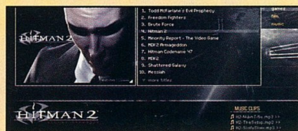
› Elképzelhető, hogy a májusi E3-on bejelentik majd az Age of Empires III-at. A cím szerepel a Microsoft 2004-es titkos kiadási tervein, akárcsak a Zoo Tycoon második része.

› Megalapították új cégüket a Blizzardtól távozó fejlesztők. Didier Malenfant, Andrea Pessino és Ru Weerasuriya új cége, a Ready At Dawn Studios máris dolgozik első munkáján, melynek címe és típusa egyelőre titok. A fiúk máris rendkívül népszerűek, és eddigi munkásságuk eredményeként élvezik a játékosok bizalmát.
Link: www.readyatdawn.com

› Jó évet zárt a Ubisoft, hiszen eladásai az utóbbi 12 hónapban 42 %-kal növekedtek Amerikában. A cég Európában sem panaszkodhat, hiszen itt a 2. legnagyobb kiadó lett. A Ubisoft idei sikereinek kulcsa a multiplatformos, nagysikerű Prince of Persia Sands of Time és a Rainbow Six 3 volt. Sajnos a Beyond Good and Evil és a XIII nem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket.
Nem meglepő hát, hogy a cég bejelentette két sikercímének készülő folytatását...

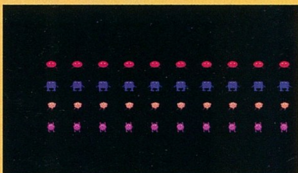


› Jesper Kyd készíti majd a Hitman: Contracts zenéjét. Munkássága nem ismeretlen a játékosok előtt, mégha esetleg eddig nem is jegyeztük meg nevét, pedig részt vett az első két Hitman epizód és még számos más játék (Messiah, MDK2, Shattered Galaxy, Freedom Fighters stb.) hangulatának megteremtésében is. Érdemes megnézni a zenész igényes honlapját is.
Link: www.jesperkyd.com



RÖVIDEN...

› Egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a játékzenék, ezért a komoly kiadók is foglalkoznak kiadásukkal. Legutóbb (2004. február 2-án) az EMI gondozásában jelent meg a Space Invaders kollekció. Az albumon a techno műfaj legnépszerűbb előadóinak számai találhatók, a műveket pedig a Taito klasszikusa ihlette.



› A Microsoft felfüggesztette a Mythica fejlesztését. A játékra váró rajongók máris több petíciót nyújtottak be, lapzártáig vajmi kevés eredménnyel. A nyilatkozat szerint ennek nincs köze ahhoz, hogy a Mythica miatt a Dark Age of Camelot fejlesztői (Mythic Entertainment) a cég nevével való egybecsengésért beperelték a Microsoftot, hanem a bejelentést gondos piacfelmérés előzte meg, és úgy döntöttek, nem éri meg tovább finanszírozni a programot. A fejlesztők a játék oldalára néhány búcsúmondat mellé ennyit tettek fel: „A vég csak a kezdet."

› Az 1C Company szerezte meg a Brigade E5: New Jagged Union kiadásának jogait. Az Apeiron fejlesztésében készülő programmal az X-Com és a Jagged Alliance kedvelőit célozzák meg. Még idén kiderül, ezt sikerül-e nekik kivitelezni.

› Az ausztráliai Auran Games felvázolta a Trainz Railroad Simulator 2004 folytatásával kapcsolatos terveit. A hamarosan megjelenő, második ingyenes kiegészítő csomag a jövő hónapban kerül a boltok polcaira, sőt, ha minden igaz, ezt újabbak, ám már fizetősek követik majd.



MINIONE RACING

Fejlesztő: FroGames • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.frogames.com • **Megjelenés**: 2004. ősz
Kategória: autóverseny





Mind PC-re, mind Macintosh-ra is fejleszti a FroGames a MiniOne Racing című autóversenyes játékot. A cím biztosan gyanús, hogy mekkora autókról is van itt szó, és bizony tényleg mini járművekbe pattanhatunk majd be idén összel. Ezek a kisautók azonban nem védtelenek, hanem a készítők mind fegyverekkel, mind páncélzattal ellátták őket. A gépekhez hasonlóan a versenyek helyszínei sem hétköznapiak, hisz iskolaudvaron, játszótéren, táborokban, de még a Holdon is száguldozhatunk. Remélhetőleg a mesterséges intelligencia is kitesz magáért, de ha a gép nagyon pite lenne, akkor LAN-on, vagy interneten keresztül ringbe szólíthatjuk barátainkat is.

D-DAY

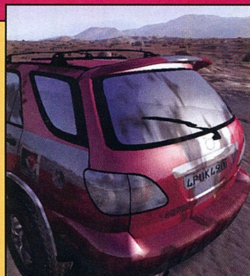
Fejlesztő: Digital Reality • **Kiadó**: Monte Cristo • **Honlap**: www.montecristogames.com
Megjelenés: 2004. június 6. • **Kategória**: stratégia



Gondoltátok volna, hogy lassan már hatvan éve volt a normandiai partraszállás?! Bizony, idén lesz a 60. évforduló, melynek tiszteletére azon a bizonyos nevezetes napon jelenik majd meg a Digital Reality legújabb 3D-s stratégiája, a D-Day. A Monte Cristo gondozásában kiadásra kerülő program küldetéssorozatai hűen követik majd a történelmi eseményeket, sőt a pontosság és az aprólékosság jegyében a generálisok parancsaikat a játékot ideiglenesen megállítva is kiadhatják majd. A program hatvan különböző egységgel, három nehézségi szinttel, 3 hadjárattal (ezen belül 4-4-4 küldetéssel) és 3 többjátékos móddal büszkélkedhet. A hangulatért, legalábbis amennyit a soundtrack biztosíthat, Nagy Ervin és a BAFTA díjas Kreiner Tamás felel... Reméljük, hamarosan több információt tudunk megosztani veletek erről az újabb igényes, magyar játékról!

GRAND RAID OFFROAD

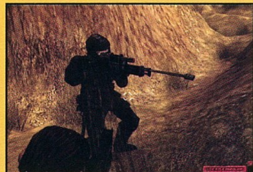
Fejlesztő Asobo Studio • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.asobostudio.com • **Kategória**: szimulátor **Megjelenés**: ?



„A célba érés fél győzelem" – tartja a terepversenyzők bölcselete, melynél találóbb mondattal nem is lehetne jellemezni az Asobo legújabb fejlesztését, melyben nem csak a rivális pilótákon, hanem az elemeken és az anyatermészeten is felül kell kerekednünk. A Grand Raid Offroad címre keresztelt szimulátorban nem kevesebb, mint 30 jármű, valamint 6-féle környezetben 10 ezer négyzetkilométernyi, rendkívüli alapossággal kidolgozott terep áll majd rendelkezésünkre. A produktum egyik érdekessége a bioszféra gondos megszerkesztettsége, hiszen útjaink során a helyi állat- és növényfajok jeles képviselőire sem árt vigyázni, a velük történő fizikai kontaktus ugyanis káros hatással lehet a hűtőberendezésre... Sajnos a megjelenés időpontja egyelőre nem tisztázott, de remélhetőleg még a nyár vége előtt nekivághatunk a nagy kalandnak.

ALPHA BLACK ZERO

Fejlesztő: Khaeon • **Kiadó**: ? • **Honlap**: ? • **Megjelenés**: ? • **Kategória**: akció



A 3D-s taktikai akciójátékok töretlen népszerűségnek örvendenek, így a Khaeon fejlesztésében készülő Alpha Black Zero is bizonyára szerez majd néhány kellemes percet a stílus rajongóinak. A 2366-ban játszódó történetben egy különleges kommandót kell irányítanunk, akik a kormány ellen elkövetett mindennemű támadás megfékezésére verbuválódtak. Vezetőjük Kyle Hardlaw, akit most éppen olyan vádakkal illetnek, ami ellen feleskúdött. A férfi bíróság elé áll, ahol az ügyvédek kíméletet nem ismerő faggatására feleleveníti azokat a titkos küldetéseit, amelyek során állítólag a végzetes hibát elkövette.



A játék érdekessége tehát, hogy tulajdonképpen Kyle visszaemlékezéseit játszhatjuk végig, melyek sikere természetesen a bíróság döntését is befolyásolhatja. Az Alpha Black Zero végigvitelekor így nem csak izgalmas akciók tucatjait tudhatjuk magunk mögött, de egyúttal felszabadíthatunk egy jogtalanul megvádolt harcost. Hogy ezt a Khaeon csapatának a gyakorlatban mennyire sikerül kiviteleznie, remélhetőleg még idén elválik.

CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

Fejlesztő: Mithis Interactive • **Kiadó**: Cenega Publishing • **Honlap**: www.mithis.hu • **Megjelenés**: 2004 vége • **Kategória**: stratégia





Állati játék készül a Mithis háza táján. Ez persze hűséges olvasóinknak nem újdonság, hiszen írtunk már a készülő Animal Planetsről, amelyet ezennel átkeresztelték, és a továbbiakban Creature Conflict: The Clan Wars címen hallhatunk róla. A játék koncepciója nem változott: a humoros, körökre osztott stratégiában négy állati klánt képviselve vívhatunk meg a bolygók feletti uralomért.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Fejlesztő: Activision • **Kiadó**: Activison • **Honlap**: www.truecrimela.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: akció

Ha egy produktum két platformon elképesztően sikeres – és nem utolsósorban pénzügyileg nyereséges – volt, nagy rá az esély, hogy egy harmadikon is hasonló eredményeket érjen el. Nem gondolja ezt másképp az Activision sem, hiszen megerősítést nyert a hír, mely szerint a True Crime: Streets of L.A. kedvenc PC-nken is debütál, méghozzá még a nyár beköszönte előtt! A fejlesztők – roppant dicséretes módon – igyekeznek kihasználni favorizált gépünkben rejlő lehetőségeket, és a feltupírozott grafika mellett szívmelengető opcióként helyt kap a többjátékos száguldozás is. Pontos megjelenési dátum sajnos nem látott napvilágot, azonban egyes rajongói fórumokon április közepét emlegetik, mint „kiszivárgott belső információt", ám ez az időpont semmilyen hivatalos forrásból sem nyert megerősítést.



SYBERIA 2 INON ZURRAL

Fejlesztő: Microids • **Kiadó**: Microids
Honlap: www.syberia2.info
Megjelenés: 2004. tavasz • **Kategória**: kaland



Akinek füle mellett egy játék avagy film zenéje nem csak elsiklik, hanem egyenesen bele is hatol, illetve minőségi szerzemény esetében értékeli is azt, annak Inon Zur neve nem csenghet ismeretlenül, és ezen egyének minden bizonnyal örömmel fogadják a hírt, mely szerint az úriember szerezte a Microids tavasszal megjelenő kalandjátékának aláfestő dallamait. A Syberia II tehát im-

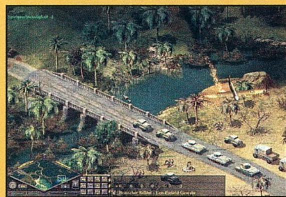


már zenei szempontból sem ígérkezik feledhető produktumnak, hiszen Zur lajstromán többek között a Baldur's Gate II és az Icewind Dale II készítésében való aktív részvétel szerepel. Michael Elman, a játék hangzásáért felelős szakember egyenesen el volt ragadtatva a végeredménytől, elmondása szerint „megszületett minden idők legmarkánsabb, legmegindítóbb soundtrackje, mely tökéletesen tükrözi a játék történetének fantasztikumát és érzelemvilágát".
Márciusban tehát Inon Zur – természetesen szigorúan képzeleti síkon – a mi dobhártyáinkat is megsimogathatja végre. A végeredményt a zeneszerző honlapján magatok is értékelhetitek!
www.inonzur.com



BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Fejlesztő: Dark Fox • **Kiadó**: CDV • **Honlap**: www.cdv-blitzkrieg.de • **Megjelenés**: 2004. április • **Kategória**: stratégia



Hamarosan elkészül a Blitzkrieg első kiegészítője, mely a korábban elhangzottakkal ellentétben nem a Operation North lesz. A küldetéslemezen nem kevesebb, mint 18 összecsapás kap majd helyet, melyek között például az El Alamein-i és az ardennek-beli ütközetek is szerepelnek – az alkotók elmondása szerint természetesen történelmileg szinte teljesen hitelesen. Mindezen túl nyolc egyjátékos küldetést egy teljesen új országgal, Japánnal is vívhatunk. Egységek terén 50 eddig ismeretlen alakulatot kapunk, ráadásul az alkotók fejlesztett AI-t és változatos missziókat ígérnek. A program következő kiegészítője a tervek szerint ez év végén jelenik majd meg, míg 2005-re már a második részt várhatjuk.



FALKLANDS WAR

Fejlesztő: ProSIM • **Kiadó:** Shrapnel Games
Honlap: www.shrapnelgames.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2005

Már két évtized is eltelt 1982. április másodika óta, mikor megkezdődött a katonai konfliktus Nagy-Britannia és Argentína között a Falkland-szigetek birtoklásáért. Reméljük, az esemény örökre a múlt homályába vész, és legfeljebb a ProSim munkájához hasonló számítógépes játékokban köszön vissza. A Falklands Warban számos, a valós háborúban is részt vett hadihajót és repülőt – köztük a híres Harriert – irányíthatjuk. A küldetések sikeréhez, melyek a brit hadsereg térképei alapján készült terepeken zajlanak, minden eddiginél jobban kell összehangolnunk a vízi, légi és szárazföldi erőket. A Falklands War megjelenése még nagyon a jövő homályába vész...

KORCSOLYAPÁLYA



Driv3r > 2004. június 1.
Pirates of the Burning Sea > 2004 vége
The Sims 2 >2004 második fele



Medal of Honor: Pacific Assault > 2004 második fele
Halo 2 > 2004 ősz
Mythica > felfüggesztve

NET+MEGSZÁLLOTAKNAK

World of Warcraft

Valószínűleg többen lekókadtak, hogy nem is jelentkezhettek az idei év talán legjobban várt MMORPG-jének első bétatesztjére, ám nincs ok a búslakodásra. Hamarosan indul az európai bétateszt is, sőt a Blizzard bejelentette, már dolgozik az óceánon inneni WoW csapat felállításán.
A főhadiszállásnak Franciaország ad majd otthont, és a program ebben a régióban angolul, franciául és németül is megjelenik.



EverQuest

Egy-két hónapon belül megújul Amerika és Európa egyelőre legnépszerűbb MMORPG-je, az EverQuest. A Sony Online Entertainment műhelyében már javában készül az új, a DirectX 9 lehetőségeit is kihasználó motor. A váltás nem opcionális lesz, ezért a kiadó megegyezett az Nvidiával és az eVGA.com-mal, hogy játékosaik számára biztosítsanak kedvezményes vásárlási lehetőséget. Link: eqlive.station.sony.com



AC: Darkmajesty

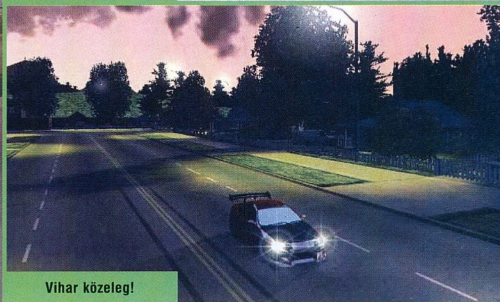
Az Asheron's Call játékosai ingyen kapják meg a Dark Majestyt. Az immáron teljesen a Turbine Entertainment kezébe került, 1999 óta futó programhoz 2001-ben megjelent kiegészítőt most ajándékként tölthetik le a világhoz azóta is hű kalandozók.







Úgy sem érsz utol!



Vihar közeleg!

JUICED

INFOBOX

Kategória: autóverseny • **Kiadó:** Acclaim • **Fejlesztő:** Juice Games • **Web:** www.acclaim.com



- 50+ licencelt autó
- eredeti gyártók alkatrészei
- többjátékos módban csapatokat szervezhetünk

Álmodoztunk már arról, hogy milyen érzés lehet kihalt, éjszakai utcákon száguldani egy csodás sportautóval? Már hogyne álmodoztunk volna, de aztán nyomban fel is ébredtünk, mikor hajnali hatkor nem indult be a verda, az utcákat pedig töményen belengte a benzingőz. Nem marad hát más a szegény játékosnak, mint az álmok, és az olyan, autócsodákat felvonultató játékprogramok, mint az őszre várható Juiced.

Lesz benne Trabant? Nem, az NDK autócsoda kimaradt a programból, viszont bőven kárpótolva leszünk holmi nyugati silányságokkal. A fejlesztés még javában zajlik, de a fejlesztők máris megszerezték több autómárka szerepeltetésének jogát, így olyan cégek gépeibe pattanhatunk be, mint a Chevrolet, a Dodge, a Fiat, a Ford, a Honda, a Mazda, a Mitsubishi, a Nissan, a Peugeot, a Pontiac, a Renault vagy a Subaru. Összesen ötvennél is több járgány vár bennünket, vagyis egy gyártó nem csak egy márkával képviselteti magát.

Feléledő Street Rod? Akinek volt C 64-e, az bizonyára nosztalgiázva gondol vissza a Street Rodra, melyben nemcsak versenyezhettünk, hanem autónkat mi magunk tuningolhattuk pénztárcánk kövérségének mértékében rengeteg alkatrész között válogatva. Ennek felelevenítésére akadtak próbálkozások, de egyik sem ért fel a nagy öreggel. Talán majd a Juiced! Persze lehet, hogy csak a remény beszél belőlünk, de az tény, hogy ebben a programban is cserélgethetjük az autók alkatrészeit egyre jobb és jobb gépet összetákolva. És ha már a fejlesztők a márkák terén megszerezték az igazi gyártók beleegyezését, miért ne tették volna ezt az alkatrészeket illetően? Valóban, nem csak hangzatos nevű váltókkal, gumikkal, vagy fékrendszerekkel tehetjük ütőképesebbé az autót, hanem olyan cégek produktumaival, mint az AEM, az Alpine, az APEXi, a Bridgestone, a Ferodo, a HKS, vagy a Konig. Az alkatrészek, illetve az új autók ezúttal sincsenek ingyen, a megvásárlásukhoz szükséges pénzt pedig versenyek megnyerésével gyűjthetjük össze. Szerencsére a NFS Undergrounddal ellentétben a „sztori" nem lineáris, vagyis nem előre meghatározott versenysorozaton haladunk végig, hanem mi döntjük el, hogy a könnyű, ámde kevéssé jövedelmező, vagy a kemény, de nyereséges kihívásokat fogadjuk el. A program multiplayer részében debütál az ún. Crew Based versenyzés, vagyis a többjátékos lehetőséget választva a világhálón társakra lelhetünk, és az így verbuvált, jobb és gyengébb versenyzőkkel felálló csapat hatékonyabban nyerhet pénzt az alkatrészek beszerzéséhez.

Úton, útfélen... árokban. Az autós játékok Achilles-sarka szinte mindig az irányíthatóság, a fizikai, valamint a sérülésmodell. Nincs annál kellemetlenebb, ha amiatt állunk fel a játék elől, mert minduntalan a falról vakarhatjuk le autónkat, vagy mert nincs ellenfél a mezőnyben. A Juice Games fejlesztői nagyon ígérik, hogy megtalálták a megfelelő egyensúlyt. A kevesebb pénzzel kecsegtető versenyeken a gyakorlatlanabb játékosnak is terem babér, de a nagy kaszálásokhoz sokórányi gyakorlásra lesz szükség. Arról leginkább a konzolos játékosok tudnának mesélni, hogy az autógyártók nem igazán szeretik, ha gépeiket ripityára törik, de állítólag folynak a tárgyalások, hogy a Juicedben akár az egész pályát behintsük a karosszéria maradványaival.

Két keréken is... Igazi különlegesség a játékkal kapcsolatban, hogy ez a program lesz az első „áldozata" az Acclaim és a Reebok közötti megállapodásnak. A szerződés értemében a Juiced játékosai kiaknázhatják már a Reebok CyberRider technológiáját, mely nem más, mint egy „interaktív" bicikli, melyet veszett módjára tekerve gyorsíthatjuk az autónkat. Ha ez a lehetőség nem is vágna földhöz bennünket, reméljük, hogy a Juiced többi eleme legalább valamennyire visszahozza a Street Rod hangulatát.

Trasher





Se nem Diablo, se nem Baldur's

Amril és Mordor úgy tűnik, szomszédok lehetnek :-)

A BIS SZTORI

Fájó búcsú a legendás „őscsapattól"

Igaz, a BIS team már lassan 2 hónapja széthullott, s bár ez a hír 2003 utolsó havának legszomorúbb, ám kétségtelenül az egyik legnagyobb bejelentése volt, vártunk. Nem is tudom mire, talán a csodára, talán arra, hogy felébredünk, és kiderül, mégsem igaz, hiába. Így aztán picit megkésve és beletörődve rászántuk magunkat, és egy bemutató keretében elbúcsúzunk a nagyszerű csapattól tudva, hogy tagjai újra csatarendbe állnak majd a fejlesztők soraiban, ám egy legenda akkor is véget ért... <Lily>

A kaliforniai székhelyű Black Isle Studio létrejötte azt gondolom, bátran kijelenthetjük, hogy nem volt más, mint az Interplay egyszerű reakciója az akkor kialakult helyzetre. Ugyanis a cég 1998-ban történt megalakulásakor (alapítója Feargus Urquhart) már beszélhetünk a főnixmadárként hamvaiból feltámadt szerepjátékok reneszánszáról, így magától értetődött, hogy az Interplay, mint kiadó is szeretett volna jó nagy szeleteket abból a bizonyos tortából.
Ám jobban belegondolva azonban az Interplay szárnyai alatt garázdálkodó BIS és a BioWare voltak az RPG forradalom igazi nagyjai.

Dicső múlt. Milyen nevek is rémlenek fel, ha a fenti nyerő hármasra gondolunk? Nos a BIS-nak köszönhetjük a legendás Fallout 1-2-t, a Planescape Tormentet, az Icewind Dale-eket mindenféle kiegészítőikkel együtt, a kissé alulteljesített Lionheartot. A másik oldalon a Baldur's Gate, a Neverwinter Nights és a SW: KotOR derenghet, melyekkel még az is játszik/játszott, aki az RPG kifejezésre azt hitte, hogy az a Dúúmban valami vepön. Ezt a szép idillt azonban – mint ahogy az lenni szokott – sok pletyka és kellemetlen tény is beárnyékolja. Tény például az is, hogy az Icewind Dale a profit Istene előtt térdelve megalkotott játék. Hiszen a BW által kifejlesztett grafikus motort az Interplay (felbátorodva a Baldur's Gate döbbenetes sikerén) licencelte a BIS számára, hogy a fejőstehén-gépezet még jobban beinduljon. Az IWD 2 esetében pedig a „dobjunk össze gyorsan még egy részt, mert szeretjük a pénzt" gondolat dominálhatott. Érdekes dolog, hogy ilyen gondolkodás mellett az elkészült játék bugokkal teli, unalmas massza szokott lenni, de nem így történt. A BIS és a BW is bármihez nyúl, szinte már-már Blizzard-szerűen arannyá változtatja a kódsort, amihez hozzáér.

De ne kanyarodjunk el a BW irányába... holott tehetnénk, hiszen a BIS és BW neve összeforrt a köztudat számára. Sőt, ha ellátogatunk a BIS honlapjára, látni fogjuk, hogy a „games" szekció alatt bőszen ott trónol a BG, BG2, BG: Dark alliance (Xbox) stb. Hogy is van ez? A válasz nagyon egyszerű: infinity engine. Ha jól megnézzük, akkor jó néhány játék alatt ez a motor dübörög. Előfordult ugyanis, hogy néha a BIS fejlesztgetett egy pöttyet az öreg mocin, néha pedig a BioWare. Ezek után persze halál nyugodtan használgatták egymás hozzáadott kódjait hol az IWD alatt, hol pedig a BG alatt. Ezért ne lepődjön meg senki, amikor egy-egy BW vagy BIS logo után meglátja a másik csapat logóját is az adott játékban. Ez már a múlt azonban.

A Fekete Sziget megmozdul. Az Interplaynek (és főleg Brian Fargónak) a játékostársadalom nagyon sokat köszönhet, de ahogy az Interplay jó Boromir módjára összerogyott Brian kezei alatt (de nem miatta!), úgy a BIS feje is a porba hullani látszik. Tavaly decemberben kezdtek az első pletykák keringeni rosszabbnál rosszabb hírekről, melyekben szó eset a Fallout 3 (projektnevén Van Buren) leállításáról, a BIS végleges bezárásáról, elbocsátásokról. A Fallout 3-nak a lelkes BIS csapat már kis idővel a 2. rész után nekiesett, de kiadói nyomásra az IWD-lel és a BG2-vel voltak kénytelenek foglalkozni. 2001 nyarán azonban ismét felvették az elejtett poszt-apokaliptikus cérnaszálat, és folytatták a megkezdett munkát. Itt meg kell említeni a Torn nevű projektet, mely a skót származású Feargus úr nevéhez kötődik, aki 2003 nyarán elhagyta gyermekét, és Obsidian néven saját fejlesztői céget alapított. A Torn (LithTech engine-t használt volna), mely egy NWN-szerű, 3D-s RPG-nek ké-



Na igen... mi lenne velünk nélkülük?

szült, hasonlatosan a Full Throttle remake-jéhez, és pontosan akkor is fog megjelenni, mert az Interplay 2001 júliusában egész egyszerűen törölte.
A projektek egy-egy fejlesztő stúdió esetében nagy átlagban eleinte valamilyen kódneveken futnak. Az Interplay-BIS fórumán az alig pár ezer hozzászólás átnyálazása után bántóan kevés morzsát sikerülhet csak kibányászni az egyszeri mutánsnak a hozzászólások garmadájából a projektekre vonatkozóan. Ilyen kis hírmorzsa a Jefferson kódnevű izometrikus jellegű, de 3D-s RPG játék, melyről egyelőre csak annyit suttognak, hogy a FO3 3D-s motorja fogja kiszolgálni, hasonlatos lesz a BG világához, eddig soha nem látott szörnyekkel, misztikus világgal és hatalmas, látványos terekkel. Sokan ezt a projektet a BG harmadik részének titulálják, de a feltételezés nem helytálló, hiszen a BW készítette az eddigi epizódokat is, így valószínűtlen, hogy a szétzilált BIS csapat folytatná a sort. Egyelőre az is kérdésesnek tűnik, hogy elkészül-e egyáltalán :-(.
A másik rejtegetett ász talán a Planescape világában játszódó, szintén AD&D alapokra épülő Monroe lesz, melyet nem hivatalos források máris a Planescape: Torment folytatásának tekintenek.
Feargus mester távozásakor amúgy még két „fő" embert „húzott" magával új cégébe. Egyikük Chris Parker projektvezető és designer (IWD, BG2 kieg.), a másik jómadár pedig Chris Avallone (Planescape, FO2). Az utóbbi úriember amúgy résztulajdonosa is az Obsidiannak. Rajtuk kívül egyébként még több mint tíz törzsgyökeres BIS dolgozó hagyta el a süllyedő hajót. Köztük olyan nevekkel, mint Darren Monahan és Chris Jones, akik szintén meghatározó alakjai voltak a FO sorozatnak és az IWD epizódoknak is. Ha már a neveknél tartunk, akkor meg kell említeni Tim Cainét is, aki nem más, mint a Fallout univerzum kitalálója és atyja. Nyílt titoknak számít az a tény is, hogy a FO sikere után Tim teljesen mással szeretett volna foglalkozni, de Brian Fargo rávette a FO folytatására (egyes fórumok tanulsága szerint kényszeríttette, de ennek ellentmondani látszik az a pletyka, hogy Tim tetemes összeget kapott a szerződés aláírásakor). Sokan a nagy FO3- és BIS-lázban méltánytalanul elfelejtik ezt az embert, akiben szerintem nem fogunk csalódni, hiszen saját bevallása szerint már rég megírta a FO3 „storyboard"-ját. Tim a FO2 után megalapította a Troika Gamest, melynek kiadott játékai között ott van a nagysikerű Arcanum és a sajnos bughegyekkel teli Temple of Elemental Evil is (Ha Lily ősz hajszálai tudnának mesélni...:-).

„Nem mondanám, hogy a rengeteg befektetett munka a semmiért volt, azóta rengeteg nagyszerű játékkal büszkélkedhetünk."
Feargus Urquhart a BIS alapítója.

Az elkeserítő jelen. 2003. december közepét írunk. Az Interplay fórumán megdöbbentően nyilatkozik Damien Foletto designer (becenevén Puuk): „A mai nap az utolsó napom volt a Black Isle Studióban, ahogy az egész csapatomnak is." Eme cseppet sem megnyugtató kijelentést csak tetőzi az a tény, hogy J.E. Sawyer (fődesigner az IWD-ekben és a FO párbeszédek írója) utolsó munkanapja 2003. november 21. volt. Bíztató azonban, hogy Damien elmondása szerint még maga sem tudja, hogy melyik fejlesztő cégnél köt ki, de bízik abban, hogy továbbra is készíthet játékokat a népes rajongótábor számára. Mondanom sem kell, a lelkes rajongótábor hozzászólások és e-mailek garmadáját intézte az Interplay felé. Ez utóbbi hivatalos álláspontja az ügyben annyi, hogy a hír a BIS bezárásáról csak kósza pletyka, sőt, megerősítették, hogy a konzolos FO: Brotherhood of Steel pár héten belül a boltok polcain lesz. (Mely Urquhart mester szerint össze sem hasonlítható a PC-s FO epizódokkal...)
A FO3 ügyében az Interplay nagyon szűkszavúan nyilatkozott: „...a FO3 helyzete egyelőre felülvizsgálat alatt áll." Fontos hír továbbá, hogy nem hivatalos források szerint nagyon is van alapja a BIS bezárásáról szóló pletykáknak, de nem abban az értelemben, ahogy eddig mindenki gondolta. A BIS-nak az Interplay „csak" a PC-s részlegét bombázta szét, a konzolos részleg viszont gőzerővel megy tovább. Remek, mondhatnánk... 99' óta fejlesztegetik a FO3-at, és minden fontosabbnak tűnik – úgy látszik – az Interplaynek, mint sokmillió RPG-s vágyának tárgya. Néhány, a FO3 projektben résztvevő fejlesztő egyesek szerint tervezi, hogy megvásárolja a FO3 licencét, és egyelőre kiadó nélkül fejlesztik azt. Feargus Urquhart a témával kapcsolatban azt nyilatkozta, hogy minden BIS tagnak szíve, lelke benne van a FO3-ban, és foggal, körömmel próbálnak mindent megtenni azért, hogy a játék mielőbb elkészülhessen. E kijelentés nem meglepő annak tudatában, hogy Feargus úr élete legnehezebb döntését hozta meg, amikor kilépett a BIS-ból háta mögött hagyva a majdnem félkész állapotú FO-ot. Szorosan ide tartozik még az az információ is, mely szerint Feargus új cége, az Obsidian nem rendelkezik elég tőkével egyelőre ahhoz, hogy akár csak ajánlatot is tehessen a FO-tal kapcsolatos jogokra. Egyébként az is könnyen előfordulhat, hogy egy másik fejlesztő cég licitál a FO licencére, és ami a fájó, hogy az Interplay korrekt áron túl is adna rajta. Tudomásul kell vennünk lassan, hogy a súlyos anyagi gondokkal küzdő Interplay megszűnik PC-s kiadóként tündökölni...
Azért nagyon rosszul áll a rajongók szénája is, nem csak a kiadóké. Ha belegondolunk, már lassan a teljes FO stáb máshol dolgozgat, a maradék pár embert pedig lehet, hogy elbocsátják, konzolosítják. Zárszóként, hadd osszam meg Veletek azt a sejtésemet, hogy egy ilyen nagy név, mint a FO folytatása, kizárt, hogy eltűnjön a süllyesztőben... túl értékes.

Tinman

Bioware-Obsidian kooperáció

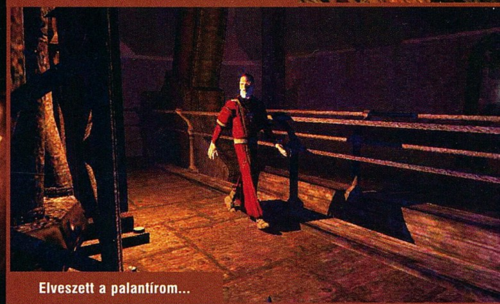
A neves BIS alapítója, Feargus Urquhart nem szakít azzal a rokonszenves vonással, hogy egyik cég a másik projektjéhez hozzátesz rengeteg ötletet, tapasztalatot és programozási trükköket. Volt már ilyen, mint tudjuk, a BIS-BW esetében. Szerencsére a jövőben sem lesz ez másképp, a kapcsolat ugyanis az Obsidian és a BW kisebb együttműködéseiről fog szólni. A BioWare olyan nagy nevei fognak „besegíteni" egyes projektekbe, mint például Ray Muzyka és Greg Zeschuk. E tervekből egyelőre még csak RPG típusú játékok lesznek, de az Obsidian elképzelései között szerepelnek taktikai FPS-ek és RTS-ek is.


Reméljük, a druida mellett drow és paladin is lesz.





Ez az árnyék még nem halálos



Elveszett a palantírom...

THIEF: DEADLY SHADOWS

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Fejlesztő:** Ion Storm • **Web:** www.thief3.com



- Szebb környezet
- új fénykezelő motor
- interaktív játékélmény
- szabadon választható feladatok
- állítható nehézségi szint

Bevallom nektek töredelmesen, nagyon koncentrálnom kell, hogy viszonylag objektíven, elfogultság nélkül tudjak írni a Thief sorozat még készülő, harmadik epizódjáról. Az első rész 1999-ben hatalmasat robbant, csakúgy, mint néhány hónappal később a második, majd pedig a Gold változat. A játékok milliós bevételei több ízben húzták vissza a fejlesztőcsapatot a szakadék széléről, és bár a Looking Glass Studios később (2000-ben) mégis tönkrement, a készítők – élükön Warren Spectorral – egy másik cégben, egészen pontosan a Thief jogait megvásárló Ion Storm Austinban tovább dolgozhattak, hogy aztán egy hihetetlen, ám szívünket 'oly nagyon melengető bejelentéssel térjenek vissza: készül a Thief 3!

Az előzmények. 1996-ban, amikor a Quake-őrület javában dúlt, az akkor még nem különösebben neves fejlesztőcég, a Looking Glass bejelentette, hogy belső nézetes akciójátékon dolgozik. A keményvonalas játékosok már kezdték is dörzsölni kezeiket egy újabb, véres death-partikkal kecsegtető program képét látva lelki szemeik előtt, azonban az előzetesek hallatán hamar lehervadt a mosoly sokuk arcáról. A promóciós szöveg ugyanis valahogy a következőképpen szólt: Készül egy „first person shooter" kategóriába illeszthető játék, amelyben lehetőség szerint minél kevesebbet kell ölni, ahol az esztelen rohanás helyett minden mozdulatot gondosan meg kell tervezni, ahol inkább a hangok kapnak főszerepet, semmint a látvány, és amelyben gondolkodás, valamint megfelelő stratégia nélkül előrejutni csaknem lehetetlen. Mi ez? Vicc? Kerülni a vérontást egy belső nézetes játékban? Ki fogja ezt megvenni? Nos, nagyjából ezek voltak a reakciók. Senki sem gondolta még akkor, hogy a Thief stílust teremt, és sokmillió dolláros bevételt hoz majd. Ilyen előzmények után lép színre idén nyáron a nagy figyelemmel övezett sorozat harmadik része.

A történet, szereplők. A történet főszereplője Garrett, egy igen kifinomult képességű, ám nem éppen érzelgős tolvaj, aki lopásból tartja fenn magát. Nem tekinthető tipikusan pozitív hősnek (sőt, inkább antihős), mert bár a gazdagok értékeit cseni el, azt magának tartja meg, és ennek érdekében még a gyilkosságtól, valamint hasonló kriminális cselekményektől sem riad vissza. A harmadik részben főhősünk (ténykedése során nem először) sötét erőket haragít magára, miközben a már jól ismert ellenfeleivel is meg kell küzdenie, akik továbbra is mind-mind az ő kézre kerítésén fáradoznak. A szereplők között megtalálhatjuk majd egy-két régi ismerősünket, katonákat, gazdag nemeseket, szegény csavargókat, egyszóval mindenféle népséget, aki csak egy középkori városban élhet. A fejlesztők feltett szándéka, hogy teljesen szabad kezet adnak számunkra a küldetések megoldásához. Csupán a cél lesz meghatározva, de a „hogyan" már nem. Így tehát, ha kedvünk tarja, bármelyik házba benézhetünk értékek után kutatva, szabadon bebarangolhatjuk majd az egész várost, amely éjszakai kalandjaink egyik fő színtere lesz.

A nemeseket leszámítva a Város lakossága három fő klikkre osztható. Az első, a Hammeriták Rendje már az előző epizódoknak is központi szereplője volt. Ez vallási jellegű közösség, amelynek végtelenül fegyelmezett, és szigorú szabályok szerint élő tagjai egy „Építő" (Builder) nevű, a technológiai fejlődést óvó istenséget szolgálnak. A másik csoport a pogányoké, totális ellentéte az előzőnek. Kelekótya emberei egy „Szélhámos" (Trickster) nevezetű istent imádnak, és minden praktikát igyekeznek igénybe venni ahhoz, hogy városuk mindennapi élete annak régmúlt, primitív gyökereihez térjen vissza. A harmadik kör a már szintén ismerős

„Keeper"-eké, akik titokzatosak, rejtett életűek, és a mágiában igen járatosak (Garrett velük nőtt fel, így nagyon jóban van e társaság néhány képviselőjével). A játék elején főhősünk egy teljesen átlagos napját követhetjük végig. Legújabb akciója ugyan balul sül el, de végül sikerül meglógnia. Azonban bizonyos, nem várt események érdekes tettekre, és nyomozásra késztetik a tolvajt, aki eközben ráébred arra, hogy a Várost igen nagy veszély fenyegeti. Képességei ismeretében a Keeperek őt, mint utolsó reményüket kérik meg arra, hogy segítsen nekik megakadályozni az ősi próféciák által jósolt „sötét kor" eljövetelét. Garrett végül úgy dönt, eleget tesz e kérésnek. Persze nem hirtelen kialakult szociális érzékenysége okán, jólelkűségből, hanem egy nagy halom pénz reményében. Fontos, hogy a küldetések teljesítése során a környezet mindvégig interaktív marad, és ennek segítségével egy feladatot számtalan módon megoldhatunk (e tekintetben a fejlesztők leginkább a Grand Theft Auto 3-hoz hasonlítják játékukat). Az őrök (akiknek külön egyéniségük, stílusuk lesz, csakúgy, mint a korábbi részekben) továbbra is állandóan beszélgetnek majd egymással, és az egyes helyszíneken számos scriptelt esemény is történik a hangulat fokozása érdekében. A fejlesztők ígérete szerint az egész játékot végig lehet játszani a szereplők lemészárlásával, de gyilkosság nélkül, „csendben" is. Nagyszerű újításnak ígérkezik, hogy bizonyos szinteken a feladatokat meghatározott idő alatt kell majd végrehajtani.

Mesterséges intelligencia. A programozók teljesen újraírták az MI-ért felelős rutint. A karakterek elképesztően okosak, és úgy tűnik, ez most tényleg nem egyszerű marketingszlogen. A Thief 3 újabb szintre emeli azt a rendszert, amelyet pl. már a NOLF 2 is alkalmazott, nevezetesen, hogy a szereplők észlelik a környezet változásait, és reagálnak is azokra. Meggyújtják az eloltott fáklyát, észreveszik a vérfoltot (amelyet egyébként ugyanúgy eltüntethetünk majd, mint a holttesteket), a kinyitott ajtókat, vagy az elmozdított bútort, és ilyenkor alaposan meggyőződnek arról, hogy minden rendben van-e (pl. benéznek az elmozdított szekrény mögé is). Mint már említettem, az ellenfelek sem egyformán viselkednek. Lesznek közöttük ostobák, vagy éppen kíváncsiak, akik minden apró változásra felfigyelnek, lesznek harciasak, akik elszántan, és a végletekig küzdenek, vagy gyávák, akik azonnal elfutnak segítségért (és persze bőven akadnak részegek is).

Minden elemében dinamikus környezet – a grafika . Sokan mondják, hogy a Thief már megjelenése idején sem volt valami szép. Nekem speciel semmi bajom nem volt ezzel, különösen a második résszel, amelyben szép, igényesen megfestett textúrák százaival találkozhattunk. Az biztos, hogy a poligonok száma igen alacsony volt, azonban a Dark Engine akkora tereket volt képes egyidejűleg megjeleníteni, ami még ma is etalonnak számít, nem beszélve arról, hogy a motornak egyidejűleg kellett tudnia kezelni a megvilágítási rendszert, valamint irányítania többtucatnyi, folyamatosan mozgó NPC-t. Mindent összevetve tehát ez a megoldás akkoriban sok tekintetben egyedülállónak számított, és később is sok fejlesztésen átesett. Természetes persze, hogy mindez ma már édeskevés volna, ezért az Ion Storm jól döntött, amikor az igényeket helyesen felmérve az Unreal Warfare engine-t licencelte. Ezt a motort ugyan nagyon komolyan módosítani kellett a fény-árnyékhatások maximális élethűségének elérése érdekében, mégis a legjobb választásnak bizonyult, hiszen 100-szor több poligon megrajzolására képes, mint a Dark Engine. Randy Smith, a fejlesztés egyik vezetője több fórumon elmondta, hogy olyan fejlett volumetrikus megvilágítási rendszer kezelésére, mint amilyen a Thief 3-ban látható, jelenleg csak a Doom 3, valamint részben a Deus Ex 2 képes. Ennek a rendszernek az a lényege, hogy a háromdimenziós környezet minden eleme dinamikusan viselkedik, tehát a megvilágítás szempontjából (is) önálló objektumnak minősül (nem úgy, mint korábban, amikor az árnyékolást főként előre kiszámolt lightmapekkel oldották meg). Ez eddig sosem látott lehetőségeket hoz a játékba. Lehetségessé válik például az, hogy tárgyakat (bútorokat, asztalokat) kedvünkre mozgassunk a térben, és ezzel befolyásoljuk a fény terjedését. Így, ha teszem azt, nincs víz a közelben, akkor sem kell pánikba esni, egyszerűen behajthatjuk a kemence ajtaját, vagy egy méretesebb szekrényt tolhatunk a fáklya, illetőleg a kandalló elé. Az így keletkező félhomályban pedig már könnyedén el lehet rejtőzni. Szintén forradalmi jelentőségű, hogy a karakterek saját árnyéka is hatással lesz a játékmenetre. Esetenként például egy sarkon megállva észrevehetjük, amint egy katona hosszan elnyúló, imbolygó sziluettje közeledik a földön. De ha nem vigyázunk, akkor a mi árnyékunkat is kiszúrja az őrszem, akit hátulról megközelítve éppen leütni készülünk. A Thief 3-ban mindemellett mozgó fényforrások is lesznek; legtöbbször fáklyával közle-



Film a Thiefből?

Az utóbbi időben számos alkalommal felmerült egyes játékok megfilmesítésének ötlete. Ilyen volt a Tomb Raider, de tárgyalt egymással például az Id és a Warner Bros. is a Doom kapcsán. Nos, nemrég napvilágra került, hogy az Eidos is egyeztetéseket folytat a Thief filmről, mégpedig a Hazafi, illetve a Ryan közlegény megmentése című alkotások producerével, Mark Gordonnal. A főszereplő Tobey McGuire lenne.

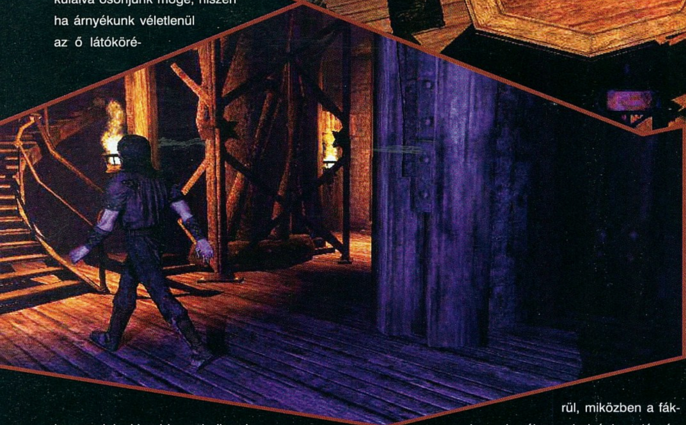




mályt teremthet a rejtőzködéshez! Kifejezetten forradalminak nevezhető, hogy a fejlesztők beépítették a motorba egy olyan roppant látványos fénykezelési effektust, mint amilyen az ún. glow volt a DirectX 9 képességeit demonstráló demókban. Ennek lényege, hogy a fényforrás (a láng) széle nem éles, hanem lágy átmenetet képez csakúgy, mint a valóságban (talán hasznos lehet ehhez elolvasnotok a vertex shaderekről szóló írásom vonatkozó részeit is). Ami a textúrákat illeti, azok felülete a bump mappinghoz közel álló eljárást kap, ezt normal mappingnek hívják, segítségével még inkább élethű egyenetlen felületek ábrázolására van lehetőség, ami különösen alkalmas a fény-árnyékhatások maximális kiemelésére.

kedő örökkel találkozunk. Már az előzetes videókban is döbbenetes élmény volt látni, amint a sötétben gyertyával botorkáló alakok körül a vetett árnyékok tökéletesen valósághűen viselkedtek, tehát az összes tereptárgy fényjellemzői hatással voltak a többiére. Ez egyben teljesen új taktikai felkészültséget is követel a játékosoktól. Mert teszem azt, a sétáló őrt már nem elég csendesen megközelíteni, arra is ügyelni kell, hogy a fáklya fényének mozgását bekalkulálva osonjunk mögé, hiszen ha árnyékunk véletlenül az ő látóköré-





be mozdul, akkor bizony bajban leszünk. Döbbenetes látvány egyébként az is, ha például meglőjük nyílvesszővel az ellenfél karját. Ekkor a rongybaba-fizikának köszönhetően a karakter összegörnyed, de egyben meg is pördül tengelye körül, miközben a fáklya a kezében mindvégig valós árnyékokat vet a környezetre. És ha ez sem elég, íme még egy újdonság: amennyiben eloltunk egy lángot, akkor a keletkező füst szétterjedhet a légtérben, ami egy szűkebb folyosón például megfelelő félho-

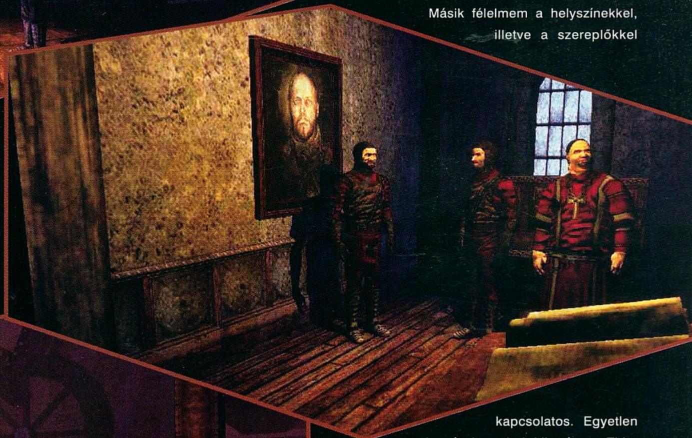
Fizikai rendszer és karakteranimáció. A Thief 3-ban, csakúgy, mint a Deus Ex 2-ben a sokat emlegetett Havok fizikai motor működik. Ennek segítségével minden objektum elmozdítható, egymással kölcsönhatásba hozható. Az anyagok érintkezésekor típusuk, esési sebességük és a beesési szög szerint különböző jellegű, illetve intenzitású hanghatásokat keltenek. Így például, ha este bemászunk egy ablakon, nem csak arra kell vigyáznunk, nehogy a Hold fényében vetett árnyékunkat valaki meglássa, hanem arra is, hogy óvatosan ugorjunk, mert ha véletlenül az ablak alatt álló asztal megbillen, a rajta lévő tárgyak könnyen legurulhatnak róla, és a lárma odacsődítheti az őrséget. Az eljárásnak köszönhetően az élettelen emberi testek is teljesen reálisan csuklanak össze. Az egyes mozgásfázisokat a készítők nagyon precízen, néhol motion capture eljárással, vagy ha azt az adott karakter esetében jobbnak látták, akkor kézzel animálták. Törekedtek tovább-

Thief és a multiplayer lehetőség

A rajongók már az első két rész idején követelték a Thief hivatalos multiplayer kiegészítését. Ez akkor nem valósult meg, de ötletek továbbra is vannak. A fejlesztők egyik találmánya az ún. „Theftmatch", amelyben különböző tolvajklánokba tartozó játékosoknak kellene minél több értéket lopniuk AI vezérelte őröket kijátszva. Ilyenkor a másiktól is el lehetne harcban venni a lopott holmikat. Ennek mintájára az is felmerült, hogy lehetne mind a tolvaj, mind pedig az őr ember által irányított karakter. Mindez viszont csak elmélet, és hogy lesz-e valaha is a Thiefnek multiplayer része, az erősen kétséges, főként, mert a fejlesztők szerint a játék könnyen unalomba fulladhatna.

bá arra, hogy minden szereplő kinézete a lehető legvalóságosabb legyen. Ezt nem csak a poligonok számának drasztikus növelése szolgálja, hanem a teljesen egyedi arcanimációs rendszer is, amely pontosan tükrözi az emberek lelkiállapotát. Unalmat, fáradtságot, veszély esetén éberséget, vagy dühöt fejez ki. A fejlesztők különösen büszkék arra az eljárásra, amelyikkel a karakterek szájának mozgását (csakúgy, mint a Half-Life 2 esetében láthattuk) teljesen szinkronba hozták a kimondott szavakkal.

Az előző részekhez képest az ún. „Body-awareness" rendszer bevezetése jelent még gyökeres eltérést. Ez röviden annyit jelent, hogy ezúttal Garrett végtagjai is már a játék részét képezik. Látjuk például, amikor tolvajkulcsunkkal megpróbálunk egy zárat kipiszkálni, és a korábbiakkal ellentétben közben bármikor szét is nézhetünk, nem jön-e valaki. Ha letekintünk, karakterünk lábait láthatjuk, ami a veszélyes, vagy hangos felületek elkerülésében nyújthat segítséget. Hihetetlenül mókás, mindamellett felettébb hasznos, hogy képesek leszünk immár falakat is megmászni.



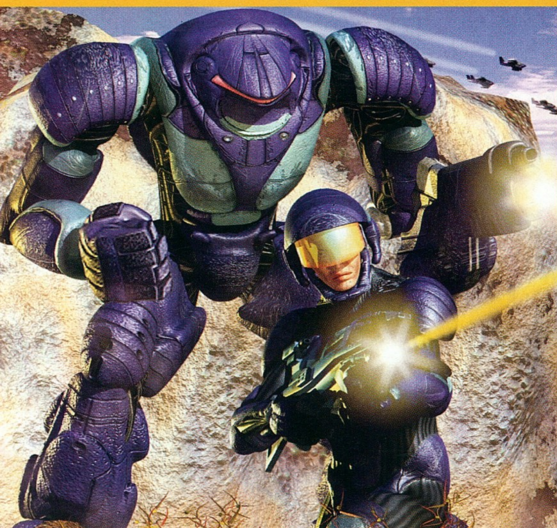


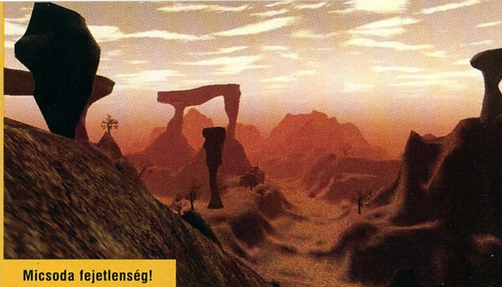
Hangok. A Thief volt az első játék, amelyikben a hangok központi szerepet kaptak. Ezúttal a fejlesztők a hangrendszert is új szintre emelik. Színészekkel veszik fel az egyes jeleneteket, valamint külön-külön az eszközök és tárgyak hangját. A zár piszkálása esetében például nagyon fülelnünk kell, mert egy tipikus kattanás lesz a siker jele. Ezt Xbox-tulajdonosok abból is észlelhetik majd, hogy a művelethez igazodva a zár piszkálása közben a gamepad egyszer csak megremeg a kezükben (force feedback)! A Thief legújabb részében mindemellett egy külön kifejlesztett, vadiúj engine felel a hangok terjedéséért. Ennek megfelelően például a faburkolatú folyosókban a hang kevésbé terjed, mint a kőalagutakban, és ha becsukjuk az ajtót, a beszélgetés automatikusan tompul. De ettől még vigyáznunk kell, mert bár nem olyan jól, de az őrök ugyanúgy hallanak minket így is, mint ahogyan mi őket! A hang ugyanis ebben a rendszerben valósághűen, hullámokban terjed, így vissza is verődik a felületekről. Ilyenkor a terjedésével arányosan az erőssége folyamatosan csökken, és vagy nem kívánt fülekre talál, vagy végleg elenyészik.

Kontra. Bár nincsenek kétségeim a játék erényeit illetően, azért néhány aggodalmamat szeretném megosztani veletek. Bizonyára tudjátok, hogy a Thief 3 sajnos mindvégig a Deus Ex 2 árnyékában készült, utóbbi kedvéért a fejlesztést tavaly ideiglenesen le is állították. Mindkét programot Xboxra is portolták, ami engem komoly aggodalommal tölt el, főként az Xboxra való párhuzamos fejlesztés miatt tönkrevágott neves játékok példájából okulva, mint amilyennek sajnos a Deus Ex 2 is bizonyult. Szégyennek tartom, hogy a sok-sok reklám ellenére végül rajongóknak kelljen tisztességes textúrákat kiadniuk patch formájában egy játékhoz annak érdekében, hogy az hozni tudja az egyébként utólag feljavított, hivatalos felvezető videókban látott minőséget. Másik félelmem a helyszínekkel, illetve a szereplőkkel kapcsolatos. Egyetlen igazán komoly kritika érte a Thiefet annak idején, mégpedig azzal kapcsolatban, hogy a játék szellemiségétől teljességgel idegen zombik, és egyéb lények szerepeltek benne, amivel a játékosok legnagyobb része sehogy sem tudott azonosulni. A hírek arról szólnak, hogy a harmadik részben is lesznek misztikus lények, bár a fejlesztők igyekeznek mindenkit megnyugtatni, hogy csak nagyon kevés szörny, és egyéb, mechanikus lény lesz látható a történetben, a legnagyobb hangsúly Garrett és a többi emberi szereplő kapcsolatán lesz majd.

Nos, én azt mondom, ha az itt leírtaknak csak a negyede teljesül, és nem vágja haza a fejlesztést a konzolra történő egyidejű portolás, akkor könnyen lehet, hogy újabb etalon születik Warren Spector és bűntársai boszorkánykonyhájában.

Sz@by





Micsoda fejetlenség!



A pletykák szerint idén végre játszhatunk a Duke Nukem Foreverrel.

A JÖVŐ FPS-EI

Avagy akció az XXI. század után



Elcsépelt közhely, hogy a számítógépes játékok a különféle alapműfajok (akció, kaland, stratégia, szimulátor stb.) kialakulása óta semmilyen lényegre törő változáson nem mentek keresztül – csak a bevált sablonokat modernizálják újra és újra szem előtt tartva a technika fejlődését. Hogy ez a valóságban mennyire nem igaz, arra talán az FPS-ek világítanak rá leginkább: tíz évvel ezelőtt még azon csodálkoztunk, hogy a Doomban nem csak előre és oldalra, hanem fel és le is lehet nézni, ma pedig már jócskán túlléptünk az effajta korlátokon. Az új évezredben a saját szemszögű akciójátékok nem csak látványukkal nyűgöznek le, az esetek többségében ugyanis jóval többet nyújtanak holmi rohangálós öldöklésnél: összetett játékmenettel és történettel rendelkeznek.

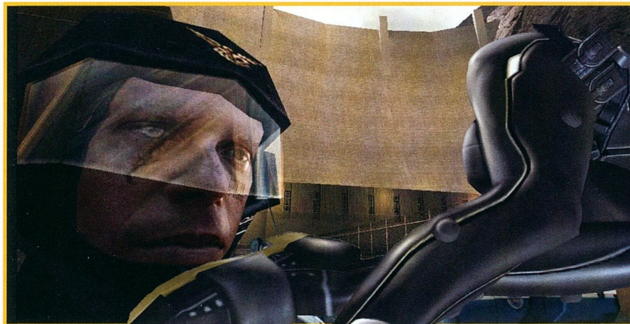
Múltból a jelenbe, jelenből a múltba. Az FPS-ek által megálmodott környezet gyakran a jövőbe, vagy másik dimenzióba kalauzolja el a játékost. Ennek okai korántsem olyan plátóiak, mint hinnénk: a potenciális vásárló a számítógép elé süppedve szeretne minél inkább kizökkeni a reális világból, és egy időre feledni az azzal járó gondokat, így a kikapcsolódást nem feltétlenül annak szimulációjában, hanem teljesen más alternatívában keresi. Nos, erre aligha találhatnánk alkalmasabbat (szándékosan nem használom az „élethűbb" szót, mert ez viszont nem lenne igaz) a first person shooternél, hiszen a saját szemszögű nézet garanciát jelent a beleélhetőségre.

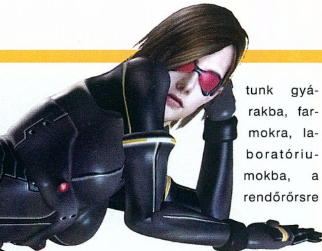
A megjelenés előtt álló akciójátékok mindent megtesznek, hogy maradéktalanul megfeleljenek ezeknek az elvárásainknak: az egyedüli határt csak a fejlesztők és saját képzelőerőnk jelentheti. A határ a csillagos ég, ami esetünkben szó szerint értendő, lévén jelen cikk a fejlesztés alatt álló, sci-fibe oltott FPS-eket veszi sorra – persze szigorúan a teljesség igénye nélkül.

Apokalipszis után. A Day of the Mutants nem túl bíztató képet fest a Földről: az elsivatagosodott világban a maroknyi túlélő számára a mindennapi életben maradás az egyedüli cél. A létszükségletnek számító élelem és víz megszerzése is komoly gondot okoz, főleg, hogy a bolygót ellepő mutánsok kizárólag a mi kiirtásunkon fáradoznak. A Techland fejlesztésében lassan készülgető projekt leszámol a magasztos eszmékkel: nem vagyunk világmegmentő hősök, vadászok, vagy békét hozó messiások – csak egy egyszerű ember bőrébe bújhatunk, aki a saját túléléséért játszik. A 20 helyszín összesen 50 négyzetmérföld, jobbára radioaktív bejárható területet jelent, ahol az egykori városok romjai között kell bujkálnunk. Noha a 35 választható fegyver bíztatóan hangzik, az esetek jelentős részében inkább a menekülés a célravezető út.

Zűr az űrben. Klasszikus értelemben vett sci-fi, vagy ha úgy tetszik, „űr-FPS" a Hybrid, mely jelen összeállítás legígéretesebb darabja. A Vulcan Software saját motort (Mother3D) használó játékának története szerint a Neptun harmadik holdján található bányászteleppel teljesen megszakadt a kommunikáció. A Navasota mentőűrhajó felkészülve a legrosszabbakra hat hónapos utat tesz meg, ám nem sokkal céljuk elérése előtt váratlanul összetűzésbe kerülnek a beazonosíthatatlan ellenféllel. A kényszerleszállást a legénység jelentős része nem éli túl – Marek Hale hadnagy is csak társai halálsikolyára eszmél fel...

A Vulcan célja, hogy túlmutasson az öldöklésen és a bevett kliséken azáltal,





hogy teljes interaktivitást kölcsönöz a környezetnek. Éppen ezért a körülöttünk lévő tárgyak és helyszínek nem csak dekoráció gyanánt vannak jelen, az engine pedig bátran felveszi a versenyt 2004 több nagy reménységével. A grafika kidolgozottságára a legjobb példa a lelőtt ellenfél falra fröccsenő, majd onnan szépen lecsurdogáló vére. Az sem utolsó szempont, hogy ha úgy tetszik, a falba belelődözhetjük a nevünket (persze ehhez megfelelő mennyiségű muníció szükségeltetik), ami aztán úgy marad az örökkévalóságig. Mint ennyiből kiderülhetett, ezúttal sem aprózzák el a paradicsomlé használatát, de az alkotók igyekeznek figyelni arra, hogy ez ne ellentétes hatást váltson ki. Mindez a borongós, hátborzongató hangulat megteremtésének eszköze, amiben nagy szerepe van a korábban filmvilágban ténykedő, de ezúttal a Hybrid látványán ügyködő Paul Carringtonnak.

Az orosz illetőségű New Media Generation a Hired Team: Triallal mutatkozott be a nagyérdeműnek, és most a sorból Redneck Rampage-szerű humorának köszönhetően kilógó Gorge Tour című projekten dolgoznak. 2327-ben az emberi civilizáció a Tersa nevű bolygón találta meg a benépesítéshez szükséges feltételeket. A gond csak az, hogy a közelben élősködő szörnyetegek nem éppen barátságos céllal közelítenek felénk: a korábban leigázott népek sorához trófea gyanánt most az emberiséget is szívesen hozzácsapnák. Mivel a kolóniákkal villámgyorsan és módszeresen végeztek, a bunkerben lövés utáni csendre ébredő főszereplő a gyors menekülést választaná – az űrhajóhoz vezető út azonban hosszú és keserves.

„A potenciális vásárló a számítógép elé süppedve szeretne minél inkább elrugaszkodni a realitásoktól."

A Földhöz hasonlító környezetet világoszöld ég és több hold világítja be. A New Media Generation szeretne a zsáner előtt ironikusan tisztelegni, így egy tipikus, a játékos számára már filmekből és más játékokból ismerős világ megteremtését tűzték ki célul, ahol első blikkben otthonosan érezhetjük magunkat. Kálváriánk során ellátogathatunk gyárakba, farmokra, laboratóriumokba, a rendőrőrsre és egyéb érdekes, ám kihalt helyszínekre, az idegenek ugyanis senkit és semmit nem kíméltek térhódításuk során. Még szerencse, hogy azért mi sem indulunk üres kézzel: az olyan klasszikusok, mint a hentesbárd, a pisztoly, a shotgun, az aknavető, a minigun, a plazmaágyú és a lángszóró mind-mind a paletta részét képezik; mindez a csúszó-mászó, vagy éppen repdeső dögök ellen kell is majd. A Gorge Tourban aktív szerepet fog játszani a humor, így ne lepődjünk meg azon, ha a felénk, ádáz módon közelítő lények jelentős része inkább nevetésre, mintsem izgalomra ingerel.

A korábban E3-on nagy dirrel-dúrral beharangozott Kreed megjelenése eredetileg (sokadszorra) 2003 márciusára lett tervezve – az idestova egy éves csúszás az elhúzódó fejlesztésnek köszönhető. Mindenesetre most már csaknem biztosra vehető, hogy az idén végre a boltok polcaira kerülő játék kellemes perceket szerez azok számára, akik eddig is remekül szórakoztak az alienek levadászásán. A XXVII. század rettegett légiósaként az Aspero űrhajó rakományának védelmét kaptuk feladatul, ami a rutinmunkának tűnő kezdés után gyors mélyrepülést vesz: megjelennek az idegenek, a fegyverarzenál beélesítését követően pedig nem marad más választásunk, mint harcba szállni a jelentős túlerővel. Az impozáns grafikai megvalósítás – melyet az X-Tend engine garantál – mellett azért a Kreed játékmenete is tartogat meglepetéseket: életben maradt társainkkal főleg rádión keresztül tartjuk a kapcsolatot, de ha akarjuk, ők is besegíthetnek. A pályák során több eltérő mentalitású élő-

„Az FPS továbbra is fejlődőképes műfaj, mely a jövőre nézve is tartogathat meglepetéseket a megfásult játékosok számára."




Ezt a kést még Rambo is megirigyelné!

nagyon bíztatóan hangzik – főleg, ha erről majd mi is meggyőződhetünk.

Alternatív valóság. Sokan, sokféleképpen játszottak már el a „Mi lenne, ha...?" kérdéssel, amelyet történészek szerint ugyan tilos feltenni, de a szórakoztatásunk végett újra és újra találkozhatunk olyan programokkal, melyek egy esetleges másik múlt eseményeit szövik tovább bemutatva annak a jelenre vagy jövőre gyakorolt következményeit. Ilyen a Mortyr 2 is: a nácik egy időgépnek köszönhetően megnyerték a második világháborút elérve, hogy 2093-ban már az egész Földet ők irányítják – de nem számoltak azzal, hogy ennek használata a világ pusztulását okozó időjárási és éghajlati változásokat okoz. A megsemmisülést elkerülendő visszaküldik Sebastian Mortyrt, hogy rendet tegyen térben és időben.
A Mirage Interactive szép sikert könyvelhetett el 1999-ben a Mortyrral, ezért az elmúlt öt évet a második rész fejlesztésével töltötték. Ám míg az eredeti játék minden ötletessége ellenére sem lépett túl a „találd meg a kulcsot, ölj meg mindenkit, keresd meg a kijáratot" jól bejáratott klisején,

lénnyel is találkozhatunk – ilyenek például a lázadó katonák vagy a csak a saját meggazdagodásuk miatt aggódó, erkölcstelen űrkalózok. Ugyancsak régi motoros, ám az eredeti tervek szerint is 2004-re tervezett darab a Neuro. A Föld rég túlnőtt saját korlátjain, és mivel az űrutazás nem okoz többé gondot, különféle kolóniák épültek ki a környező bolygókon. Ezek közé tartozik a játék helyszínéül szolgáló Sorgo is, a konfliktushelyzetet azonban végre-valahára nem a különféle élőlények feltűnése jelenti: az ellenség maga az ember. A Földtől való függetlenedésre való törekvés kirobbantja a háborút, amit a 28 éves Craig Richards szemén keresztül mi is megtapasztalhatunk.
A Neuro másik fontos újítása, hogy a fegyverek használata mellett ezúttal némi lelki ráhatással is meggyőzhetjük ellenfelünket a saját igazunkról (mindez talán a Messiah és a Star Wars rajongói számára nem hangzik ismeretlenül). Komolyabban is károsíthatjuk az elméjüket: az ún. mentális támadás hatásaként elhitethetjük például, hogy a feleségük/barátnőjük megcsalja őket, ami éppen elég gondolatbeli elfoglaltságot jelent arra az időre, míg mi előbányászva pisztolyunkat meghúzzuk a ravaszt. Ennek lényegesen könnyedebb formája a megtévesztés: ebben az esetben az ellenfelet semmilyen bántódás nem éri, folytatja a korábbi rutinmunkáját, mert egész egyszerűen nem vesz észre minket. Arról viszont ne feledkezzünk meg, hogy az effféle műveletek jelentősen megcsapolhatják a saját energiaforrásunkat, így használatuk csak ésszerűen indokolt! Azért ne legyenek illúzióink: a 20-féle ellenfelet és 15 fegyvertípust felvonultató Neuro mégiscsak színtiszta akciójáték, s mint ilyen, a lényeg továbbra is a gyilkolászáson van... A vizuális megvalósítás valahol félúton a Doom III, a Far Cry és a Halo között helyezkedik el, ami azért lássuk be,

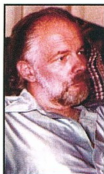
„A Day of the Mutants nem túl bíztató képet fest a Földről: az elsivatagosodott világban a maroknyi túlélő számára a mindennapi életben maradás az egyedüli cél."



addig a folytatás a mai elvárásokat követi. Hogy megfékezzük a nácikat, bebarangolhatjuk egész Európát, és ez rendkívül változatos helyszíneket feltételez – kezdve Jugoszlávia hegyeitől egészen Görögországig. Sebastiannak a küldetések során társa is lesz Gunnar szerepében, aki aktívan nem vesz részt az öldöklésben, ellenben például a tankot vezeti, miközben mi a lövéssel foglalatoskodunk.

A jövő foszlányai. Vannak olyan programok, amelyek azon túl, hogy cselekményüket tekintve évekkel (esetleg évszázadokkal vagy évezredekkel) jelenünk után játszódnak, könnyen lehet, hogy már soha nem próbálhatjuk ki őket – ha úgy tetszik, sorsuk a

Philip K. Dick (1928-1982)



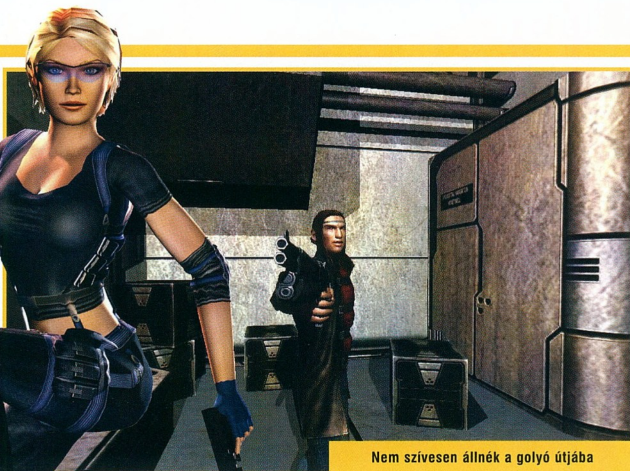
A legendás sci-fi író Philip Kindred Dick néven látta meg a napvilágot Chicagóban. A sors iróniája, hogy a regényei iránti kultusz csak halála után alakult ki, mikor műveit Hollywood is felfedezte magának: első megfilmesített írásának (Szárnyas fejvadász) bemutatóját már nem érhette meg, melyet az évek során több más, nagysikerű mozi követett – köztük az Emlékmás, a Különvélemény vagy legutóbb A felejtés bére.

Wolfenstein 3D



Bár az FPS-ek virágkorát a Doomtól tartják számon, azért ne feledkezzünk meg az ID Software egy korábbi, története miatt nagy vihart kavart játékról, a Wolfenstein 3D-ről: ebben a remekműben zárt és meglehetősen egyhangú szobákban rohangálva a nácinak kellett keresztbe tennünk, végül pedig leszámolhattunk magával Hitlerrel is. Az egy évvel később Spear of Destiny címmel megjelent folytatás a pályákat leszámítva az égvilágon semmiben sem különbözött elődjétől.

jövő homályába vész. Ezek közül talán a legklasszikusabb példa a Duke Nukem Forever: megjelenésében bizonyára már csak azok hisznek, akik évről évre úgy gondolják, hogy a kipucolt csizmába valóban a Mikulás rejti az ajándékokat. Az utolsó ígéretek szerint a történetét tekintve az 51-es körzethez kapcsolódó programban mindenki kedvenc Duke-ja ismét bebarangolja a fontosabb nagyvárosokat (pl. Las Vegas), és rendbe rakja az elfajzott idegeneket. A rajongói oldalakra azért néha napján érdemes még ellátogatni: ők még most is hónapról-hónapra lelkendezve állnak elő valamilyen ínycsiklandozó pletykával, és szentül állítják, hogy a 3D Realms csak azért nem dobja piacra a több mint fél évtizede készülő művet, mert a maximalitásra törekednek.


Nem szívesen állnék a golyó útjába

A Lost Legion helyszíne a változatosság kedvéért egy Földtől távoli bolygó, egészen pontosan 2563-ban. A holland ZZICT Entertainment 2001 óta fejleszti ezt a taktikai FPS-t, amelyben az idegenek módszeres kiirtása végett az összehangolt csapatmunka nagyon fontos. A játéktér jobbára a szabad ég alatt lesz, de néhány küldetés során különféle rejtélyes alagutakban is barangolhatunk. Egyszerre 5-10 embert irányíthatunk, de a realitásoknál maradva jól tesszük, ha nem spórolunk a lőszerrel, mert a felénk közelítő lények szempillantás alatt végezhetnek velünk. A fejlesztőgárda elsősorban a Csillagközi invázióból és A bolygó neve: Halálból koppintotta környezetet, míg a játék megtervezésekor a Countre-Strike és a Rainbow Six volt a mérvadó. Fegyverek tekintetében a már máshonnan ismert „klasszikusok" mellett néhány valóban egyedi darab is fellelhető lesz, de ezek már csak és kizárólag a fantázia szüleményei.

Szintén kizárólag a szervezett támadás vezethet célra Dreadnoughtsban – ez esetünkben nem más, mint az ellenfél bázisának totális megsemmisítése. A játék legnagyobb újítása (lenne...), hogy a főhadiszállás valójában egy hatalmas űrhajó, s mint ilyen, könnyedén mozdítható, és tekintélyes fegyverarzenállal rendelkezik. Az irányítást megkönnyítendő a sajátunkat a RTS-ekhez hasonlóan egy kis térképen tudjuk mozgatni, de ha azt szeretnénk, hogy ne közvetlen támadás érje, célszerű előőrsöt kiküldeni, mivel az ő esetleges lemészárlásuk kevésbé nagy veszteségként könyvelhető el. Hatékonyság szempontjából nem mindegy, hogy melyik egységet milyen feladatra osztjuk be: az egyszerű katonától az orvlövészen át a mérnökig a paletta nagyon sokrétű, így bőven lesz miből választanunk. Lesz? Talán igen, talán nem: a fejlesztés jó ideje vesztegel, pedig az ígéretes darab a PC mellett az Xbox közönségének is bizonyára kellemes perceket szerzett volna. Ráadásul ahhoz, hogy piacra dobható legyen, a grafikát nem ártana a mai kívánalmaknak megfelelőre tornázni...

„Könnyen lehet, hogy a 2004-es év nagyjait tisztelhetjük e sci-fik sorában, de az sincs kizárva, hogy az ígéretek mögött nem rejlik több villámgyorsan feledhető fércműveknél."

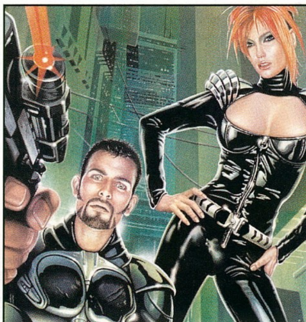
A sors útjai kifürkészhetetlenek. A fentebb ismertetett játékok hada – feltéve, ha valóban eljutnak a megjelenésig – minden bizonnyal komoly érdeklődésre tarthatnak számot, de az üdvösséghez vezető út azért még odébb van: könnyen lehet, hogy a 2004-es év nagyjait tisztelhetjük e sci-fik sorában, de ugyanígy az sincs kizárva, hogy az ígéretek mögött nem rejlik több olyan villámgyorsan feledhető fércműveknél, melyekből 12 egy tucat. A kettő közül akármelyik is válik valóra, annyi már most bizonyos: az FPS továbbra is fejlődőképes műfaj, mely a jövőre nézve is tartogathat meglepetéseket a megfásult játékosok számára, akár egyszemélyes, akár hálózati csatározásban gondolkodunk.

SzB

Star Wars: sci-fi vagy fi?

A 2001: Űrodisszeiával ellentétben a Star Wars műfaji besorolása már korántsem olyan egyszerű: a rajongók váltig állítják, hogy sci-firől van szó, de az ellentábor azzal érvel, hogy a tudományos-fantasztikus meghatározás azért nem helytálló, mert az általa felvázolt világ – köszönhetően például az űrben hangosan repdeső hajóknak – semmilyen tudományos alapon nem nyugszik.





2001: Űrodisszeia

Arthur C. Clarke írásából Kubrick 1968-ban forgatott filmet, amely forradalmi trükkjeivel, valamint mindmáig vita tárgyát képező szimbolikájával és mondanivalójával a műfaj egyik első számú klasszikusává nőtte ki magát. A történet szerint 2001-ben valamelyik Föld körül keringő bázisra űrhajó tart. A rajta utazó tudósok a Hold egyik bányájában talált különös tárgyat igyekeznek megvizsgálni, de az események nem várt fordulatot vesznek.







Gőzöl a Tigris pofája...



A háború nem áll meg soha

KOMBAT

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Game Factory • **Web:** www.kombat-game.com



- Második világháborús RTS
- 20-30 négyzetkilométeres térképek
- húszezer fős hadseregek
- 400 különféle egység

A második világháborút feldolgozó játékok között akadnak ugyan érdemleges próbálkozások, mint amilyen például a Blitzkrieg, de az igazi áttörés, a Panzer General nyomdokaiba lépő nagy siker valahogy várat magára. A Game Factory játéka, a Kombat ugyan nem a megszokott, körökre osztott sémát követi, hanem a valósidejű stratégiák kedvelőit célozza meg, de a négyszáznál (!) is több bevethető egység igazi reménysugárként csillanhat fel a sötétben tapogatózó stratégák előtt.

A jó és a rossz. A programban ezúttal nemcsak a szövetségeseket vagy a Vörös Hadsereget, hanem a németek egységeit, majd csapatait is irányíthatjuk. Hogy a játék mennyire nem „angolamerikai" központú, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a szövetséges oldal egyes országai külön-külön nem választhatók. A főbb hatalmak mellett bizonyos küldetésekben kisebb országok, így Belgium, Csehszlovákia, Románia, Norvégia, a partizánokról elhíresült Jugoszlávia, vagy éppen Magyarország hadserege is feltűnhet az ütközetekben. A német és a szovjet küldetések mindjárt a háború elején kezdődnek, míg a szövetségesek 1943-ban, a normandiai partraszállást követően kerülnek fel a térképre. Az egyes missziók ugyan lineárisan követik egymást, de a feladatok nem függetlenek attól, hogy miként teljesítettük a korábbi küldetést.

Megint a méret a lényeg. Hogy eladható játékot írjunk, remek módszer, hogy telepakoljuk választható egységekkel, épületekkel, miegymással. Ezzel nem arra szeretnénk célozni, hogy a Game Factory programjának csak ez lenne az előnye, de az kétségtelen, hogy a négyszáznál is több bevethető egység hallatán mindenki felkapja a fejét. A unitok közül 350 a földön, míg hatvan a légtérben veheti fel a harcot az ellenségeivel, a vízben mozgó hadieszközök viszont legfeljebb majd valamelyik kiegészítőben úszhatnak ki a dokkokból. A nagy számok bűvöletéből akkor sem szabadulunk, ha az egyes csatákban részt vevő egységek számát vesszük górcső alá. A fejlesztők bizonyára a Cossacks napóleonos részét tekintették vetélytársuknak e téren, hisz a nagyobb ütközetekben akár húsz-huszonötezer egység is tolonghat húsz kilométeres frontvonalakat alkotva. Ebből következik, hogy a térképek sem éppen kiskert méretűek, hanem akár húsz-harminc négyzetkilométeres területeket is modellezhetnek.

Fel a szamárlétrán. A játékos eleinte a hadműveletekben csak egyetlen szakaszt irányíthat, melynek típusát – gyalogos, páncélos, felderítő stb. – a küldetések elején választhatjuk meg. Ha sikeresen kommandírozzuk embereinket, fokozatos előléptetéssel akár a divízióparancsnok pozíciójába is feltornázhatjuk magunkat. Az egész, húszezer unitos sereget ekkor sem mi irányítjuk – még szerencse –, hanem csak a ránk bízott, szakaszokba szervezett, 10-50 egységből álló csoportot. Ekkor mi már csak a szakaszok parancsnokainak adunk utasításokat, akik azt végre is hajtják demonstrálva a mesterséges intelligencia képességeit. Ha már az MI-nél tartunk, a játék jellegéből adódik, hogy szerepe talán minden eddiginél fontosabb. Gondoljunk csak bele – mi csupán egy divíziót irányítunk a harctéren, az összes többi csapattestet, beleértve a mi szakaszainkat is, sőt, az egész háborút a gép vezérli, tehát ha hibázik, akkor ellehetetleníti a mi próbálkozásainkat is.

Jó is lesz, nem csak sok? Bizony, sajnos nemegyszer találkoztunk azzal a kellemetlen jelenséggel, hogy a méret mögött nem lapul minőség, vagyis ha rosszmájúan szeretnék fogalmazni, akkor úgy fejezném ki magam, hogy a fejlesztők a rengeteg egységgel seprik a szőnyeg alá a hiányosságokat. Csak remélni tudjuk, hogy a Game Factory mesterei nem tesznek ilyen csúfságot, és nem próbálnak meg elvakítani bennünket a hatalmas számok fényével.

Trasher

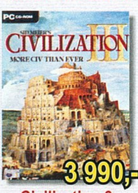
CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Acélszív	4 990
Afrika Korps vs D Rats	6 990
Age of Empires Gold	2 490
Age of Mythology	4 990
Age of Mythology Titans	9 990
Age of Wonders Sh. M.	9 990
Aliens vs Predator Gold	1 690
Aliens vs Predator 2	2 990
Aliens vs P2 Primal Hunt	2 990
Alone In The Dark 4	2 990
American Conquest	4 990
Anno 1503*	3 990
Antant*	9 990
Arcanum	1 690
Atlantisz 2	1 990
Baldur's Gate Gold	3 990
Baldur's Gate 2 Gold	5 990
Battlefield 1942*	3 990
BF1942 Secret Weapons	7 490
Battlefield 1942 Deluxe	12 990
Beyond Good & Evil	9 990
Bionicle	8 990
Broken Sword 3	9 990
C&C Generals Deluxe	11 990
C&C Generals Zero Hour	7 490
C&C Renegade*	3 990
Call of Duty	10 990
Capitalism 2 +minitársas	2 990
Champ Manager 3	1 990
Champ Manager 03/04	9 990
Chessmaster 6000	2 490
Chrome	9 990
Civilization 3	3 990
Civilization 3 Conquests	6 990
Claw	1 990
Colin McRae Rally 2	2 490
Colin McRae Rally 3	7 990
Commandos	1 990
Commandos Call of Duty	1 990
Commandos 2*	1 990
Commandos 3	6 990
Cossacks	4 990
Cossacks Back To War*	2 990
Cossacks Anthology	9 990
Croc	3 990
Cultures 2	2 990
DF Black Hawk Down	6 990
DF BHD Team Sabre*	6 990
Desperados	2 990
Deus Ex	1 990
Diablo	1 690
Diablo 2 +Lord of Destr	2 990
Dicsőség szárnyain	3 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disney játékok	Hívj
Dragon's Lair 3D	2 990
Drakula	1 490
Drakula 2	1 490
Driver	2 990
Duke Nukem Manhatt P.	2 990
Empire Earth Gold	6 990
Empires	9 990
Enter The Matrix	9 990
Etherlords	3 990
Europa Universalis	1 490
F1 Challenge '99-02	3 990
FIFA 2004	11 990
Fire Chief	6 990
Flight Simulator 98	2 490
Ford Racing 2	9 990
Freedom Fighters	11 990
Fritz 7 Chess*	6 990
Gangsters 2	1 990
Ghost Recon	2 390
Gothic 2	7 990
Grand Theft Auto 3	6 990
GTA 3+Mafia	9 990
GTA Vice City	10 990
Great Escape	4 990
Gyűrűk Ura: Király vtér	12 990
Haegemonia	3 990
Haegemonia Solon Hagy.	3 990
Halálos Álmok	6 990
Half-Life	1 690
Half-Life Generations 3	4 990
Hard Truck	3 990


3 990,-
F1 Challenge 99-02


3 990,-
Civilization 3


3 990,-
Unreal Tournament 2003


3 990,-
Rollercoaster Tycoon 2


2 990,-
Vészhelyzet 2

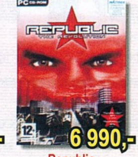

2 990,-
Cossacks Back To War


3 990,-
Neverwinter Nights

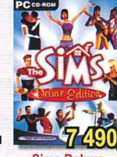

3 990,-
Unreal 2


3 990,-
Sudden Strike 2 Gold


7 990,-
Colin McRae Rally 3


6 990,-
Republic


6 990,-
Commandos 3


7 490,-
Sims Deluxe


4 990,-
Sims On Holiday

Harry Potter Kviddics	11 990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes of M & M 4	5 990
Heroes 4 + a 2 küldetés	9 990
Hexen 2+Mission+Editor	1 990
Hidden & Dangerous 2	10 990
Hitman	1 990
Hold hadművelet	1 490
Homeworld 2	9 990
Horizons	7 990
Hotel Giant	3 990
Hulk	5 990
Icewind Dale Gold	3 990
Icewind Dale 2	5 990
IL-2 Sturmovik	2 390
Imperialism 2	2 490
Imperium Galactica 2	1 990
Industry Giant 2	3 990
Inkvizíció	3 990
Insane	2 490
Italian Job	3 990
James Bond: Nightfire*	3 990
Jurassic Park Op. Gen*	2 990
Kelták királya	2 990
King of the Road	3 990
Kingpin	1 990
Knightshift*	9 990
Korea: Forgotten Confl	6 990
Law and Order	1 990
Légió	2 990
Lionheart	5 990
Lock On	9 990
Lord of the Rings (Viv.)	2 990
Mafia	6 990
Mafia+GTA 3	9 990
Magic The Gathering Bg.	9 990
Master of Orion 3	2 990
Max Payne 2	10 990
Medal of Honor*	3 990
Medal of Honor Breakthr.	7 490
Medal of Honor Deluxe	11 990
Medieval + Viking Inv.	8 990
Metal Gear Solid 2 Sub	11 990
Midnight Club 2	10 990
Midtown Madness	2 490
Might and Magic 7	1 990
Monopoly Tycoon	3 990
Morrowind csomag	7 990
Mortal Kombat 4	1 990
Motocross Madness 2	2 490
Myst Uru: Ages Beyond	8 990
Nagy Balhé	1 990
Nagymester 2	990
Napóleon	3 990
NBA 2003*	3 990
NBA 2004	11 990
Need for Speed Porsche	3 990
Need for Speed HP 2	6 990
Need for S Undergr'nd	11 990
Neverwinter Nights*	3 990
Nw N S. of Undrentide	7 990
Nw N H. of Underdark	7 990
NHL 2004	11 990
No Man's Land	6 990
No One Lives Forever	1 990
No One Lives Forever 2	2 990
Oil Tycoon	990
Pandora's Box	2 490
Panzer General 3D Sc.E	2 490
Patrician 3	9 990
Pharaoh + Cleopatra	2 390
Platoon	2 990
Port Royale	4 990
Prince of Persia Sands	9 990
Pro Evolution Soccer 3	11 990
Project IGI	1 990
Project Nomads	1 990
Quake 2	1 990
Railroad Pioneer	7 990
Railroad Tycoon 3	9 990
RalliSport Challenge	6 990
Rally Trophy	3 990
Rayman Gold	2 490
Rayman 3 Collector's	7 990
RC Cars	4 990
Republic	6 990
Restaurant Empire*	7 990
Return To Castle Wolf. E.	3 990

No Man's Land — 6 990,-

Railroad Tycoon 3 — 9 990,-

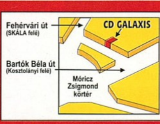
Sim City 4 Deluxe — 11 990,-

AoW Shadow Magic — 9 990,-

Afrika Korps vs. Desert Rats — 6 990,-

Rollercoaster Tycoon 2	3 990
Rollercoas T. 2 Time Tw	6 990
Roncsderby	2 990
Saga	2 990
Sakkmester	4 490
Sárkány Trónja	6 990
Schizm	1 990
Screamer 4x4	990
Sega GT	1 990
Settlers 3 Gold	2 990
Settlers 4	2 990
Settlers 4 Mission	3 990
Settlers 4 Trójai Küldetés	3 990
Severance: Blade of D.	2 490
Shanghai 2nd Dynasty	1 990
Sheep	1 990
Silent Hill 3	11 990
Silent Hunter 2	2 490
Silent Storm	9 990
Simpsons Hit & Run	9 990
Sim City 3000*	3 990
Sim City 4 Deluxe	11 990
Sim City 4 Rush Hour	7 490
Sims Deluxe	7 490
Sims Double Deluxe	11 990
Sims House Party	4 990
Sims Hot Date	4 990
Sims On Holiday	4 990
Sims Unleashed	7 490
Sims Superstar	7 490
Sims Abrakadabra	7 490
Soldier of Fortune SE	1 990
Soldier of Fortune 2 Gld	3 990
Soul Reaver 2	1 990
Spellforce	9 990
Splinter Cell Collectors	7 990
Star Wars Racer	3 990
SW: Force Commander	3 990
SW: Galaxies	11 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK Jedi Academy	10 990
SW: Knights Old Rep.	10 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: Starfighter	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 690
Starsky and Hutch	3 990
Steamland*	4 990
Stronghold Crusader	9 990
Sudden Strike 2 Gold*	3 990
SWAT 3 Elite Edition	1 690
S.W.I.N.E.	2 990
Syberia	4 990
Temple of Elemental E	9 990
Terminator 3	9 990
Theme Park, Inc.	3 990
Thing	2 990
Throne of Darkness	1 690
Tiberian Sun	3 990
TOCA Touring Cars 2	2 490
Tomb Raider 4	1 990
Tomb R. Angel of D	7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3	1 990
Tortuga	6 990
Total Club Man 2003*	3 990
Total Club Man 2004	10 990
Traffic Giant Gold	1 990
Train Simulator	6 990
Tron 2.0	6 990
Tropico	1 990
Tropico 2 - A kalóz öböl	9 990
UFO Aftermath	9 990
Unreal 2*	3 990
Unreal Tournament 2003	3 990
Vészhelyzet 2	2 990
War of the Ring	9 990
Warcraft 3	4 990
Warcraft 3 Frozn Throne	4 990
Wizardry 8	4 990
World War III	1 990
Worms 2	1 990
Worms 3D	11 990
XIII	9 990
Zeus+Poseidon	2 390

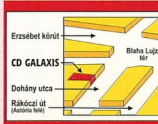
Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933



Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Sikerkönyvek -15% engedménnyel!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.





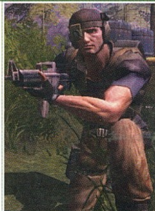
Egy újabb kép, amin jól látszik a bump map tenger...

Nem csak szép, vezetni is lehet!

FAR CRY

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Crytek • **Web:** farcry.ubi.com



- 7 választható fegyver és 2 jármű
- kiforrott játékmotor
- 1 teljesen játszható pálya

No, malackáim! Eljött az idő, hogy a tengernyi kép után végre a publikum is kipróbálhassa, milyen komoly tulajdonságokkal bír a Far Cry alatt süppedő Crytek engine. Évekkel ezelőtt már jómagam is többször töröltem fel a padlót a székem alatt a Crytek rolling demo végignézése után. Akkoriban kezdődött csak a következő generációs játékmotorok marketingelése. A Crytek német illetőségű csapat volt az első a sorban, amelyik lenyűgözte a népet méretes területeket kimatekozni képes, nagyon komoly motorjával. A polybump technológia, a hihetetlen mennyiségű vegetáció hovatovább a kilométer hosszú területek grafikai degradálódás nélküli megjelenítése már akkor jelezte, hogy az a játék hatalmas siker lesz, amelyik alá benyergelik ezt a kancát.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

S lőn vizuális orgazmus. Szokásos pechünkre, pont az előző szám leadása után pár nappal csöppent be a hivatalos demo, mely nehézsúlyú méretével utat tört magának a figyelemre korántsem méltó Sim Special Boy&Dog Hunter Mission Disk Ultra Edition kaliberű gámák mellett.

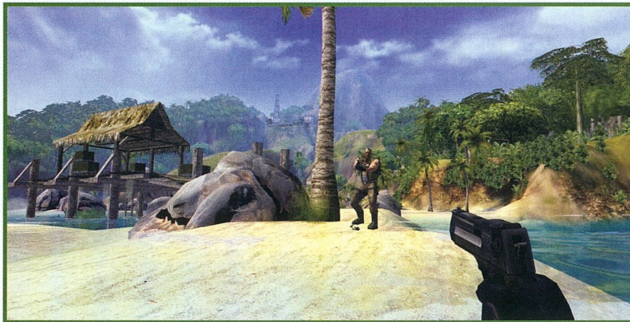
A demo 480 málnaszörpösüveg-méretű hátsófele azonnal lecuppant a gépemre, majd heves kattintgatások után el is indult. Gyors „Mindent maxra!" no meg „Hol az ezerkettőnyolcvanszorezerhuszonnégy, ámegvan!" mondatok skandálása után már töltődött is a demo pálya, mely korántsem meglepő módon az egyik játékbeli szigetet tartalmazta, annak dombocskáival, tengerpartjával, raklapnyi rosszfiújával, no és jó pár motorcsónakjával.

Az első benyomásom az volt, hogy ez büntet. A második pedig az, hogy ez nem csupán szétbüntet mindent, amit eddig láttam, hanem még annál is jobban osztja az észt. (Lekörözve jó pár... ööö... hogy is fogalmazzam... nagy kaliberű, még messze megjelenése előtt álló nagy név látott képességeit...) A harmadik észrevétel már akkor érkezett, mikor megmozdítottam az egeret. Igen, jól sejtitek, ez már nem azok közé a játékok közé tartozik, amelyeket egy mezeinek még nem mondható Radeon 9800 Pro kártyán élsimítással és anizotrop szűréssel könnyedén lihegve lehet tolni. Máris nekiálltam hát az ALT+F4-et tapicskolni, majd a fent említett rosszarcú beállítások kikapcsolása után visszaugrottam a játékba.

A fák, a bokrok, a növények, a járművek, a halak, a felakasztott bálnák (amelyek olyan méretűek, hogy kibelezésük után simán lakóhajóvá alakíthatók lennének), minden „hivatásos fehérjezabáló" jól néz ki. Komolyan mondom, csak éppen hogy leültem belekukkantani a játékba, erre elment rá 4 órám egyhuzamban, mire mindent ki tudtam próbálni, amit szerettem volna.

S lőn világosság, mely harap. Nem szükséges leírnom a pálya végigjátszását, hiszen nem akarom senkinek sem elrontani a szombat délutáni örömét. Többféle megközelítéssel is célt lehet érni, én kipróbáltam jó párat, mind élvezetes volt. A feladat gyakorlatilag a távolban húzódó radartányér nemzőképtelenné tétele, mely az alapfelszerelés látcsővel már a kezdő pozíciótól könnyen beazonosítható. Minden út a dzsungelen át vezet majd a végcélhoz: hol csónakban, hol zokniban, hol pedig dzsip segítségével lehet haladni.

Amint először értem fák közé, fel sem tűnt, hogy miért libabőrös a hátam. Aztán rájöttem, hogy a fegyverre vetülő árnyékok, minden egyes lelógó fűszál, inda, lombkorona, imádkozó sáska tökéletesen feszít a kezemben tartott fegyverre néz-



Semmi pánik!

Sokkolóan hatott a hír, miszerint a bajor rendőrség 2004. február elején felkereste a Crytek németországi stúdióját, méghozzá egy kövérke házkutatási paranccsal, mert annak a gyanúja forgott fenn, hogy nem jogtiszta szoftvereket használnak. Ugyanekkor a Crytek ügyvezetőjének lakásán is megjelentek rendőrök, és hasonló indokra hivatkozva elvittek mindent, aminek köze lehet bármilyen szoftverhez. Szerencsére azóta már le is csillapodtak a kedélyek, a Ubisoft másnap bejelentette, hogy a razzia eredménytelen volt.

ve. Ez még mind semmi, hiszen a szőr izomlázát a hanghatások csak fokozzák, a különböző dzsungelekben honos zizegő lények, meg a kurjongató és kopácsoló cuclik mind teszik a dolgukat, azaz a frászt hozzák szerencsétlen partra vetett játékosra. Az ellenfelek (akiknek az AI-ja sajnos még hagy némi kívánnivalót maga után) sokszor majdnem azért vesztették el HP-juk felét, mert szétröhögték magukat azon, ahogy megijedek mindentől. Kb. így nézett ki:

- *Hééé... Gomez!*
- *Hagyjál már, mindjárt sikerül felboncolnom ezt a hangyát...*
- *De Gomez, nézd már mi van ott!*
- *... mondom, hogy hagy... várjál már ecsém, ez az az arc, akit szét kell nyuvasztanunk, mire várunk? Nyomás!*
- *Várj! Várj! Mit csinál ez? Nézd már... Miért lövi a kaktuszt?*
- *Jéé... tényleg... úú..... ÁUU...... milyen barbár emberek vannak... nézd, még a gránátot is rádobta... ÚÚÚÚ... Súlyos eset... Hagyjuk inkább!*

Persze ez azért egy hangyányit elrugaszkodott leírása a gépi ellenfelek valós gondolkodásmódjának. Lényeg az, hogy a kíváncsi pléjer a dzsungelen átkommandózva már nem nyitott, sokkal inkább zárt területeket is megsasolhat. Két helyen is be lehet somfordálni a hegy gyomrába, mely gyakorlatilag kommunikációs központ (nem csak dísznek van a böszme levesestál a hegy tetején). Az egyik bejáraton átjutva (mely csak egy hosszabb scriptelt jelenet után érhető el) letettem az egeret, és térdre ereszkedtem az asztalom elé.

Egy lámpa lógott a mennyezetről, melynek fényébe az egyik falon futó lyukas csövön keresztül gőz áramlott ki. Ez még nem is komoly, ellenben a lámpába belelőve az tökéletes fizikával kezdett rángatózni, milliónyi szegmensre törte a fényt a gőz által. Akkor még meg is néztem volna a térképen, hogy merre található a Crytek főhadiszállása, ha a csőre leadott lövéseim több gőzforrást okoztak volna. Talán majd a teljes verzióban, bár akkor már könnyen lehet, hogy Cry In The Bathroom lenne a gőzfürdős szimuláció neve, nem pedig a jelenlegi cím.

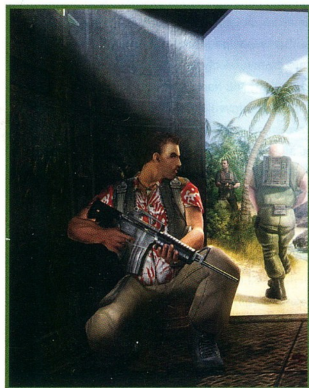
Nem említettem még a beharangozott mérföldes látótávolságot. A képek nem adják vissza teljesen azt a látványt, melyet a sziget mozgása közben, a tetején állva, visszatekintve a startpontra nyújt. Látni és érezni kell, nincs mese. Az egyik jelenetben 15-20 másodpercig repült felém egy rakéta, mire elkezdtem hallani, majd közelről adódott lehetőségem átélni egy akkora robbanást, hogy a mélyládám majdnem átköltözött a szomszédba. (Mindezt éjjel 11-kor. Imádom a szomszédjaim, sohasem szólnak egy szót sem, ha hörgéseket és lövéseket hallanak.)

S lőn jó játék? Remélem, a Far Cry nem arra a sorsra jut, hogy játékká formált technológiai demo lesz belőle. Nagyon jó irányba kezdték fejleszteni, rengeteg ötletet találtam benne, amit máshol még nem láttam. A hálózati támogatással együtt, a szingli hadjárat pedig egy jó sztorival messze az egekbe emelheti a készítőit meglepetésként kettétörve sokkal nagyobb nevek pályafutását is. Lucas kolléga már kivesézte nektek a potenciált, amit a Crytek kiaknázhat, így nem ismétlem a mester szavait.

Változatos pályák, koherens történet, temérdek ellenfél, több száz megabyte textúra, remek hangok, könnyen befogadható színvilág és látványelemek... Túl szépnek hangzik, hogy igaz legyen, már csak hónapok kérdése, és dönthetünk afelől, hogy megérte-e a srácok többéves munkája.

Végítélet. A demo mindenképpen meggyőző. Aki mást gondol, az hazudik, vagy nem kapott elég húslevest gyermekkorában a szüleitől. Vannak még gázos animációs fázisok a karakterekben, akad még hiba rendesen, de teljesen emészthető, tökéletes felépítésű pályát kapva nehéz rosszat mondani róla. Mindenkinek érdemes kipróbálnia! FPS-rajongóként csak ajánlani tudom azoknak, akiknek állandóan a ravaszon mocorog az ujja.

-=Flatline=-








Pszt, ők nem látnak minket!


A kocsmában izzik a hangulat

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

Kategória: taktikai RPG • **Kiadó:** Akella • **Fejlesztő:** Akella • **Web:** www.metalheart.ru

INFOBOX



- kiberpunk + sci-fi hangulat
- hatfős csapatok
- véletlenszerűen generált küldetések
- körökre osztott harcrendszer

Az idei év tavaszán klasszikus sci-fi szerepjátékkal örvendeztet meg bennünket az Akella, mely ezúttal szakít a Pirates of the Caribbeanben és a Sea Dogsban elénk tárt tengerekkel, és sokkal messzebbre, a világűrbe repít bennünket, ahol egy elfeledett bolygó felfedezése vár ránk, melyre szerencsétlenül járt űrhajónk zuhant. Csak remélhetjük, hogy az Akella nem felejtette a tengerek mélyén a tehetségét, és a Metalheart is hozza a „vizes" játékok megszokott színvonalát.

Egyedül nem megy... De nem ám, viszont nem is egy magányos hőssel vágunk neki a bennünket foglyul ejtő bolygó felderítésének. A csapatunkba összesen hat személyt vehetünk fel, akik természetesen most is az élet más és más területein jeleskednek. A személy kifejezés ezúttal talán kissé csalóka, hisz a hat karakter között éppúgy lehetnek kiborgok, mutánsok, vagy akár klónok is, mint helyi nomádok, mivel előbbiek önkéntesen, vagy önkéntelenül részint lemondtak Ádám örökéről. A kiborgok például, akiknek beültetéseit idővel hatékonyabbra cserélhetjük, a harcban jeleskednek, a mutánsok ezúttal nem ölnek, hanem gyógyítanak, a nomádoknál pedig senki sem tud hatékonyabban elrejtőzködni, illetve az ellenségeinket kikémlelni. Ha ügyesek vagyunk az elhalálozások elkerülésében, karaktereink tapasztalati szinteket léphetnek, melyek során növelhetjük tulajdonságaikat – erő, ügyesség, gyorsaság stb. –, fejleszthetjük képzettségeiket, vagy akár új kibernetikus beültetésekkel is rombolhatjuk esszenciájukat. A beültetések persze pénzbe is kerülnek, és a variációs lehetőségek bizony értelmet adnak a harácsolásnak. Nem minden mesterséges testrész szolgál a harci képességek javítására, hanem akad majd szép számmal olyan szerkentyű is, melyet például a nomádok használhatnak fel ügyesen a rejtőzködés során. Ha úgy tartja kedvünk, létrehozhatunk valóságos harci gépeket, mondjuk, a célzást segítő kiberverek beültetése mellett az erő növelésével és a harci skillek fejlesztésével, de akár polihisztorokat is képezhetünk, akik bármire felhasználhatók.

Kalandok a planétán. A bolygó felfedezése persze nem csak úgy, minden cél nélkül történik, hanem egy valamire való szerepjátékhoz méltóan küldetések során tehetünk szert az ismeretekre. A missziók egy része adott, viszont a legtöbb feladatot a program véletlenszerűen generálja, ami igen magas újrajátszhatóságot ígér. A küldetéseket nem a fákon leljük, hanem a számos emberi, illetve kevéssé emberi NPC-től kapjuk. Ezek a nem játékos karakterek a fejlesztők ígérete szerint igazi élő szereplői a bolygónak, úgyhogy nem biztos, hogy minden csapatnak ugyanazzal a feladattal állnak elő, és még az sem kizárt, hogy szóba sem állnak holmi mutáns bandával. A planétán persze nem csak finom nyalókákkal találkozunk, mint az egér a Marson, hanem olyan lényekkel és szörnyetegekkel, akik jobbnak látják, ha az idegen látogatók hamar a gyomrukba kerülnek. A harc szerencsére körökre osztva zajlik időt hagyva a megfelelő taktika megválasztásához. A hatfős csapatot érdemes minél színesebben összeállítani, hisz a harcos kiborgok mellett fontos szerep jut a gyógyító mutánsoknak is. Fegyver akad majd bőven, melyeket a megfelelő kibercuccal párosítva még hatékonyabbá tehetünk – például egy felerősített szemoptikával mindjárt könnyebb messziről megnevelni a helyi gazfickókat. A mesterséges intelligencia nem hagy majd kívánni valót maga után, és az ellenség karakterei bizony összehangoltan törnek majd életünkre.

Csapatos Fallout? A fentieket elolvasva biztosan többeknek eszébe jut a nagy sikert aratott Fallout sorozat, melyből sokan hiányolták az állandó társakat, a hasznos segítőket a főszereplő mellől. A Metalheartból már ez sem hiányzik, és reméljük, hogy nem lövünk túl nagy bakot a Fallouttal való összehasonlítással.

Trasher





A karaktergenerálás egészen különleges



A látványvilág már most is egyedi

WISH

INFOBOX

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Mutable Realms • **Web:** www.mutablerealms.com.



- **tetteink hatnak a világra**
- **tízezrek lehetnek majd a szerveren**
- **nincsenek zónahatárok**
- **4 fő karakterosztály**

Amikor 2003 májusában az E3 egyik félreeső helyén megtaláltam a Wish fejlesztőit, eszembe jutott 1999 tavasza, a pillanat, amikor először találkoztam az EverQuest szerény, és rendkívül lelkes fejlesztőivel, akik minden arra bámészkodónak örültek. Ugyanazt a tüzet és „szerelmet" éreztem, lelkesedésük annyira megkapó volt, hogy a még igencsak csúnyácska, és tartalmában is alig valamit felmutató Wish alfával is többen nekiálltunk játszani. A városra támadó, tüzet okádó sárkány ugyan hamar elpusztított mindenkit, de a hangulat miatt megérte.

Nem tartott hosszú ideig a program első bétatesztje, amely már most számos lelkes hívet szerzett ennek a programnak, pedig oly sok idő van még a megjelenésig. Igazán dicséretes, hogy már ilyen korán bevonják a játékosokat a fejlesztésbe!

A fejlesztők a kezdetek óta új generációs MMORPG-ként kategorizálják a Wish-t, mert terveik szerint – ellentétben más hasonló játékokkal – itt nem néhány ezren, hanem több tízezren kalandozhatnak ugyanazon szerveren, ahol ráadásul eltörölték a zónahatárokat is, így egyvégtében barangolhatunk a hatalmas birodalomban. Tavaly májusban a program még igen csúnyácska volt, most inkább azt mondanám, a grafika különös, de kétségtelenül van stílusa. De ez tulajdonképpen elmondható a Wish egészére is, hiszen a karaktergeneráláskor például beszélgetnünk kell, és karakterünk alaptulajdonságai attól függően alakulnak, hogy a választott szakmának (egyelőre harcos, tolvaj, pap, mágus) mely lehetőségeit helyezzük előtérbe. Ettől függ majd kezdő felszerelésünk is. Kicsit fura volt, hogy a mások segítését és a gyógyítást előtérbe helyező karakterem (pap) hosszú karddal a kezében indulhatott útnak…

Mivel a program még igen képlékeny, inkább néhány érdekességet sorolnék fel. Halál esetén választhatunk: 1. a bind-pontra kerülünk egy szál semmiben, és testünkhöz el kell futnunk, 2. Megvárjuk, míg egy pap feléleszt minket (ott éledünk fel teljes cuccal), 3. testünket egy mágus viszonylag messziről is magához „szólíthatja", így nem kell messzire talpalnunk érte.

Az irányítás különös, jobb klikkel jelöljük ki, hova menjen a karakter, ballal célpontot választunk, és megadjuk a parancsot. A kurzorbillentyűk a kameraállást kezelik. (Ez a rendszer leginkább a Shadowbane vagy a NWN irányításához hasonlít). A varázslatokat tekercsek formájában vásárolhatjuk meg, majd megtanulhatjuk őket. A bűvigék használatához komponens szükséges, melyet a papok a gyógynövényesnél, a mágusok az alkimistánál vehetnek meg, illetve nagy részük gyűjthető is. A varázslatokat a tekercsekből is „elsüthetjük".

Jelenleg csak néhány szakma volt a játékban: fejthettünk követ, vághattunk fát, pecázhattunk és gyűjthettünk növényeket. A későbbi bétafázisokban ez a kör természetesen bővülni fog, akárcsak a küldetésrendszer és a többi részlet.

Karakterünk fejlődése is egyedi, a farendszerbe rendezett képességek akkor nőnek, ha használjuk őket, míg el nem érik az aktuális maximumot (ami a célponttól és nem a mi képességeinktől függ). Nincs klasszikus szint és tapasztalati pont sem. Nem példa nélküli, de különös, hogy bizonyos karakterekkel szintünktől és a megfelelő képességünk szintjétől függően több állatot is megszelídíthetünk, s ők követnek és védenek minket egészen halálukig, szabadon engedésükig, vagy míg kilépünk a játékból.

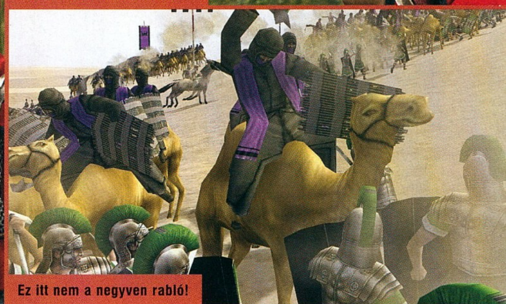
Jó volt próbálgatni egy születőben lévő játék vázlatát, s a pozitív és lelkes közösség már megérte, hogy részt vegyek benne. Igaz, 2004. január 31-én ért véget a Wish 1.0-ás bétatesztje, de a következő (1.5) februárban, míg a 2.0 csak nyáron várható, tehát még nem késő csatlakozni a bétatesztelők táborához, hiszen a program csak ez év végén jelenik meg. Még bármi lehet belőle, és a jó dolgokért érdemes tenni is valamit.

Lily





A seregek felsorakoztak



Ez itt nem a negyven rabló!

ROME: TOTAL WAR

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** The Creative Assembly • **Web:** www.totalwar.com

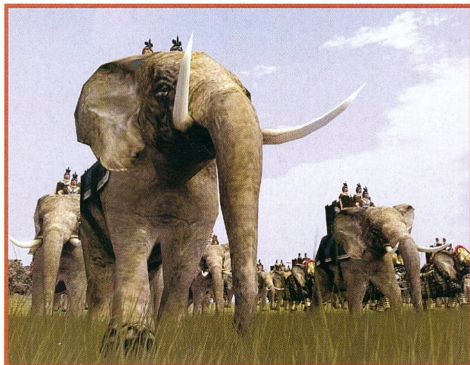


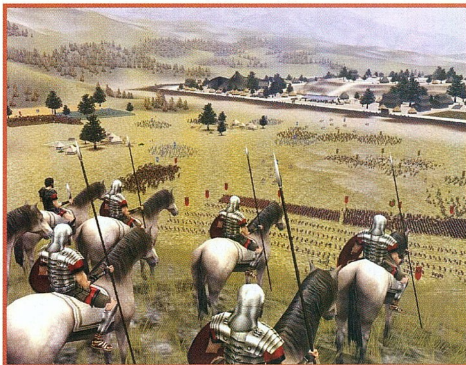
- monumentális ütközetek
- érdekes új megoldások
- részletesen kidolgozott grafika

A Creative Assembly eddig megjelent két stratégiai játéka a Shogun, valamint a Medieval Total War kategóriájuk legsikeresebb darabjai közé sorolhatók. Nem valószínű, hogy találunk olyan számítógépes játékokkal foglalkozó sajtóterméket, amelyik nyolcvan százalék alatt értékelte volna bármelyikőjüket is. Sikereiknek kulcsa alighanem ugyanaz, ami annak idején a Panzer Generalt (legfőképp a második részt) is népszerűvé tette. Egy, a táblás stratégiai játékokra általában nem túl jellemző, „felhasználóbarát" játékrendszert egyszerű, ugyanakkor kimondottan mutatós és ízléses külsőbe sikerült csomagolni. Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek, hogy a fejlesztők úgy döntöttek, trilógiává bővítik a Total War sorozatot, melynek legújabb darabja a római állam birodalommá válásának legmozgalmasabb háromszáz évét dolgozza fel.

Újdonságok. Az új epizód esetében a legnagyobb változást minden valószínűség szerint a játéktérre pillantva fedezhetjük majd fel. Ellenben a Medieval: Total Warral, amelyet tulajdonképpen a Shogun feltuningolt motorja hajtott, a Rome-hoz a Creative Assembly csapata megalkotta a második generációs Total War engine-t, mely az ígéretek szerint hasonló jellegű játékokban eleddig még soha nem látott látvánnyal kápráztatja majd el a játékosokat. Mind a stratégiai térkép, mind pedig a valós időben zajló ütközetek megújuló külsővel tárulnak majd szemünk elé. Az előbbi esetében az ígéretek szerint megszűnik a táblás játékok tagoltsága, helyét teljesen összefüggő, háromdimenziós térkép veszi át, melyen szabadon irányíthatjuk majd csapatainkat. Az ütközetek díszleteiül szolgáló több mint 10 000 (!) csatamező a készítők ígéretei szerint a teljes stratégiai térképet lefedi majd, annak minden pontja hadszíntérré válhat. A hegyek, a vulkánok, a folyók, az erdők, a szorosok és egyéb földrajzi akadályok belekalkulálása stratégiánkba, a már nem territoriális felosztású stratégiai térképen manőverezve létkérdés lesz: egy komolyabb hegység könnyedén keresztbe húzhatja a nem eléggé megfontolt stratégák számításait (Hannibál seregének több mint felét elvesztette, mire átverekedte magát az Alpokon). Emellett nem szabad majd megfeledkeznünk az utánpótlási vonalak őrzéséről sem, melyek szintén újításként kerülnek be az új epizódba. Mindez, valamint a többi új játékelem beépítése azonban a fejlesztők állítása szerint nem megy majd az élvezetes játékmenet rovására.

A Rome: Total Warban az elődökhöz viszonyítva jelentősen megnő majd a városok által betöltött szerepkör is, melyek megvédése, illetve elfoglalása képezi majd hadvezéri ügyködésünk gerincét. A városokra és környezetükre ható fejlesztések (utak építése, mezőgazdaság fejlesztése) immár nyomot hagynak a harctereken is, így ha ostromra kerül sor, az általunk felépített városokban folyik majd a harc, nem pedig sematikus környezetben, mint ahogy azt az első két részben megtapasztalhattuk. Az ostromok során egységeinket a falakra vezényelhetjük, hogy onnan zúdítsanak nyílzáport, köveket, forró olajat kinek-kinek ízlése szerint, az ellenünk törőkre, akik erre valószínűleg a ballistákból és katapultokból leadott lövésekkel, ostromtornyokkal, faltörő kosokkal válaszolnak. De nem hiányoznak majd a mérnökök sem, akik alkalmasint a falak aláaknázásában szerezhetnek maguknak érdemeket.





Látvány. A kor csatáinak látványvilágával kapcsolatban a Creative Assembly berkeiben filmeket megszégyenítő monumentalitásról beszélnek: egyszerre nagyjából 20 000 magas poligonszámú egység csap majd össze a monitorunkon elterülő ókori csatatereken. És mindezt úgy, hogy elméletileg a Rome: Total War nagyobb ütközetei gyorsabban futnak majd, mint a Medieval hasonló méretű összecsapásai. A játékban rengeteg féle egység vonul majd harcba egymás ellen, melyek közt az útjukba kerülőket földbe egyengető harci elefántoktól kezdve a nyílzápor elől teknősbéka alakzatba menekülő legionáriusokon a falanxba rendeződő spártai hoplitákon, vagy az egyiptomi harci szekereken át a legkülönfélébb barbár harcosokig az ókori hadseregek szinte valamennyi alakulatát megtalálhatjuk. A rómaiak esetében ezen kívül, természetesen mind a kora köztársaság-kori hadszervezet, mind pedig a Marius reformja utáni légiók egységeit bevethetjük majd.

A birodalmak és a diplomácia. Előreláthatólag körülbelül 21-22, minden esetben egyedi technológiai rendszerrel és egységekkel rendelkező birodalom kap majd helyet a játékban, melyek közül a jelentősebbeket, mint például Karthágó, Egyiptom, a fontosabb görög poliszok és kelta, valamint germán törzsek, továbbá természetesen Róma sorsának alakítását vehetjük saját kezünkbe.

A legnagyobb hangsúlyt magától értetődően Róma kapja, amelynek politikai berendezkedése kicsit bonyolultabb lesz, mint a többi játszható oldalé, amelyek többnyire a Medievalban már megismert rendszer szerint működnek majd. Róma esetében a leghosszabb hadjárat célja császárrá koronáztatásunk kicsikarása lesz a szenátustól, amit három választható érdekcsoport egyikének a vezetőjeként érhetünk el. Emellett lesz néhány kisebb kampány is, amelyik a római történelem Kr.e. 300-tól Augustus megkoronázásáig terjedő időszakának fontosabb történelmi eseményeit eleveníti fel, mint például Caesar galliai hadjárata, vagy a Spartacus-féle rabszolgafelkelés.

A lehetőségeink a más népekkel fennálló kapcsolataink rendezése terén is jelentősen kibővülnek majd. Szövetséget és kereskedelmi szerződéseket köthetünk a szimpatikusabb birodalmakkal, de a zsarolás, a kémkedés és a korrumpálás sem hiányozhat majd a sikeres politikai karrierre törekvő római polgárok repertoárjából.

Végezetül. Az egyetlen negatívum, ami szembetűnt a játékkal kapcsolatos információk böngészése közben a többjátékos módot érinti. Sajnos úgy tűnik, hogy a hadjáratokat ismét csak a mesterséges intelligencia ellen játszhatjuk végig, és a többjátékos mód újfent csak a valósidejű ütközetek végigharcolására redukálódik.

Az imént felsorolt tények figyelembe vételével bátran kijelenthető, hogy a Total War sorozat legifjabb tagja szemet gyönyörködtető látványával és ötletes megoldásaival valószínűleg ugyanúgy lesöpri a piacról hasonszőrű vetélytársait, ahogy annak idején azt a két elődje is tette. Minden esély megvan rá, hogy a hagyományos stratégiai játékok mezőnyében a Total War ismét az év játéka titulust tudhassa magáénak.

SE

Harci elefántok

A közhiedelemmel ellentétben a római katonák nem a Hannibál seregeivel történő összecsapás alkalmával találták szembe magukat először harci elefántokkal. Több mint fél évszázaddal korábban a Pyrrhos éperiosi uralkodó ellen vívott hérakleiai és asculumi ütközetekben a keleti király elefántjai egyszer már szétverték a római légiókat. Akkor közel öt évbe tellett, mire a rómaiak íjászaik képében megtalálták az ellenszert a hatalmas emlősök ellen.









Adok én neked mohácsi vészt...



A klasszikus sáska póz, ezt még a távol-keleti hadjárat előtt tanították a móroknak..

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

INFOBOX

Kategória: Akció • **Kiadó:** TDK Mediactive • **Fejlesztő:** Starbreeze Studos • **Web:** www.knightsofthetemple.com



- 22, eltérő tulajdonsággal bíró fegyver
- gyógyító és támadó varázslatok
- 120, különböző mozdulatra képes főhős

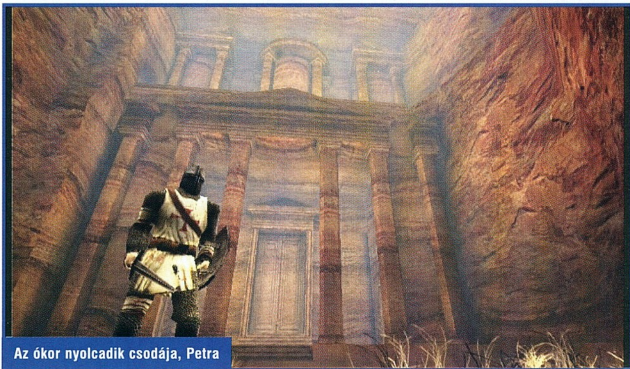
Aki olvasta az előző Gamer Best of 2003 cikket, az bizonyára jól emlékszik az Enclave-re. A svédek által fejlesztett „mészárszék hent" teljesen megérdemelten lett első abban a kategóriában, ilyen minőségű grafikát és animációt nem sokat látunk. Annak ellenére, hogy a játék először Xboxon jelent meg, a konverzió szinte tökéletesre sikeredett, ráadásul a grafika mellett a játékmenet is elbűvölte a játékosokat. Sajnos a folytatásra még egy darabig várnunk kell, valamilyen rejtélyes okból kifolyólag a készítők hanyagolják a fantasy környezetet, inkább a korai középkor egyik legemlékezetesebb eseményéhez, a keresztes háborúkhoz nyúltak vissza.

Vissza a múltba. Az Úr 1158. évében egy ifjú templomos lovag, név szerint Paul de Raque komoly elhatározásra jutott, néhai apja örökébe akar lépni, aki a templomos lovagok egyik nagymestere volt. A családi háttér azonban nem elegendő a felvételhez, az ifjú titánnak előbb bizonyítania kell az egyház iránt érzett elkötelezettségét és rátermettségét. Fülébe jut a hír, miszerint a csodálatos gyógyító erővel bíró szüzet egy gonosz, Istentől elrugaszkodott püspök elrabolta és fogságban tartja. Ifjonti hévtől duzzadva rögtön kiállt az elnyomottak oldalán, nem tűrhette ezt az égbekiáltó gonoszságot. Azt azonban még ő sem tudhatta, hogy a püspök nem a bűnös testi vágyait és vadonatúj, perverz játékait akarta kipróbálni a lányon. Ő ennél jóval többre vágyott, rituálék sorozatával a Pokol kapuját akarta megnyitni, hogy aztán a démoni teremtmények segítségével ő legyen a Föld ura (ezután jöhettek volna a bűnös testi vágyak).



Svédtorna. Az Enclave egyik leglátványosabb része a karakterek animációja volt. Ez a MOCAP technológiának köszönhetően a Knights of the Temple-ben még élethűbbre sikeredett. Profi angol színészek kölcsönözték a mozgásokat a karaktereknek. A munkák összefogására a tengerentúlról hívtak segítséget, egy John Klepper nevű úriembert, aki a Matrix Reloaded különleges effektjei elkészítésén dolgozott. Egyszerre 20 kamerával dolgoztak, de még így sem voltak képesek kettőnél több karakter lefilmezésére. A tervek szerint azonban bővíteni szeretnék a kamerák számát, így a jövőben egyidejűleg akár 4-5 színész mozgását is rögzíthetik. A stúdiót stílszerűen egy svéd templomban rendezték be, itt építették fel a teljes műhelyt. A dolog szépsége az, hogy a készítők nem csak egyszerűen a harcra és a haláltusára koncentráltak, az összes ugrást, futást, kúszást és mászást is felvették. Eddig sajnos csak egy rövidke videót adtak ki a játékról, így még nem próbálhattuk ki mozgás közben, de a látottak alapján bizakodóak vagyunk. A bajvívás teljesen profin nézett ki, két ellenfél küzdelmében jelentős szerepet kapott a hárítás is.

Nem maradhatott ki a küzdelem több ellenfél ellen sem. Itt az a nagy újítás, hogy a pozíciónktól függ, hogy milyen támadást hajtunk végre a legközelebbi ellenfélen. A Mortal Kombat rajongói szintén örülhetnek, mert megjelentek a befejező mozdulatok, melyek segítségével valami igen brutális dolgot tehetünk az ellenféllel (fegyvertípusonként öt különböző kivégzést prezentálhatunk). A fejlesztés elején még a 15 éves korosztályt célozták meg, mint alsó határ, de nagyon úgy tűnik, hogy a rengeteg vérnek és belsőségnek,



Az ókor nyolcadik csodája, Petra

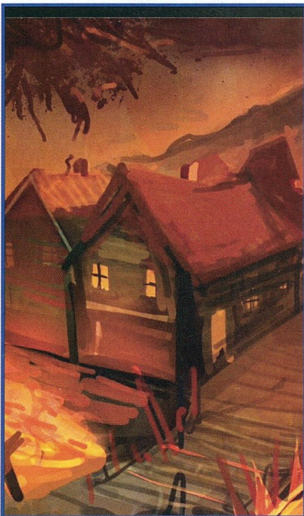


valamint a csonkolt végtagoknak köszönhetően ez változni fog. A kiszivárgott információk szerint a kész játék már csak a 18 éves korosztály részére lesz elérhető a boltokban.

Az ördög a részletekben lakozik. Az Enclave-hez hasonlóan a fejlesztők ezúttal is az apró részletek kiemelését tartották a legfontosabbnak. Mivel a játék főként a harcra összpontosít, ezért a kalandelemek jelen esetben a háttérbe szorultak. Összesen 160 különböző támadást és mozdulatsort hozhatunk elő a karakterünkkel, és akkor még nem szóltunk a misztikus erőkről. A történet elején még tapasztalatlan újoncként indulunk harcba, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy tanuljuk meg az új mozdulatokat, „kombókat" és varázslatokat. Az idő múlásával a karakter kinézete is változik, zöldfülű újoncként indul neki az útnak, de harcos férfiként fejezi azt be. Fegyverek közül négy különböző csoport közül választhatunk: kardok, buzogányok, balták és távolsági fegyverek (összesen 22 különböző fegyver közül választhatunk a játék során). Nem maradhattak ki a mágikus fegyverek sem, ezeket főként a démonok ellen forgathatjuk hatékonyan. A főhős különleges képessége az, hogy egyszerre két fegyvert is képes forgatni, míg az ellenfelek jobbára a kard-pajzs kombináció mellett maradnak meg. Nem szabad azonban lebecsülnünk a pajzs támadóerejét sem, támadáskor nekilökjük az ellenfélnek a pajzsot, majd az ütéstől kába ellenfelet felnyársaljuk a karddal. A legnagyobb változás a távolsági fegyverek terén következett be, a célkereszt eltűnt, a saját szemünkre hagyatkozhatunk csak, és pontos célzás esetén találunk célba. Utunk során különböző helyszíneket látogathatunk meg. Ilyen a békés és csendes európai apátság, a perzselő sivatagi nap hevítette templomos erődítmény, sőt a játék végén még a Pokolba is el kell látogatnunk. A helyszínekkel együtt az ellenfelek is változnak, a szaracén bérgyilkosok halált megvető bátorsággal vetik bele magukat a küzdelembe, úgy tudják, hogy haláluk után a Paradicsomba kerülnek gazellatestű háremhölgyek társaságában. Külön említést érdemelnek a Pokol démonai, valami elképesztően gusztustalanra sikeredtek ezek a teremtmények is, élvezet lesz darabokra szabdalni őket.

Betétdal metál módra?

A program betétdalát a Within Temptation nevű metálzenekar fogja készíteni. A banda jelenleg is vetített „Mother Earth" című klipjét hamarosan a játékból felvett (in-game) részletekkel tarkítják majd ezzel nyomatékosítva a kiadóik közötti sikeresnek ígérkező kapcsolatot.

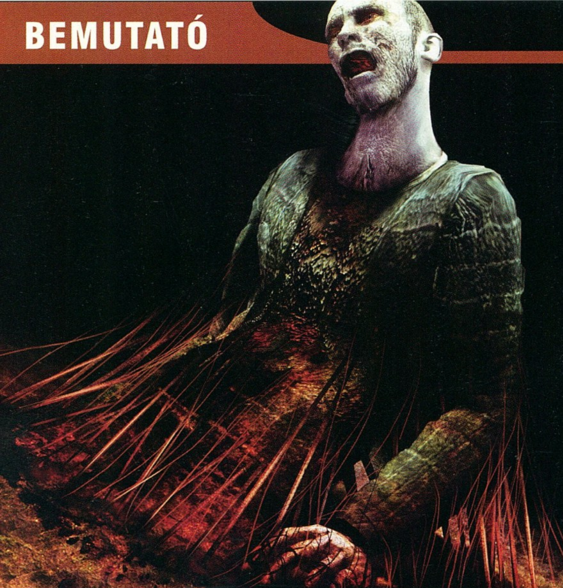


Záróra. A hivatalos dátum ugyan még nincs bejelentve, de nem kizárt a március végi megjelenés. Kérdés, hogy a továbbfejlesztett Enclave motor, a pazar animációk és a szórakoztató játékmenet elegendő lesz-e a sikerhez. A játék mindhárom újgenerációs konzolra is elkészül, reméljük, ez nem fogja befolyásolni a PC-s változat minőségét (az Enclave esetében a konverzió kiváló volt, drukkoljunk, hogy most is így legyen). Feltételezem, hogy a program nem fog játéktörténelmet írni, de a kategóriáján belül egészen biztosan megállja a helyét.

Mocsy



Célkereszt nélkül elég nehéz eltalálni a katonákat.





Drágám! Behoznád a baltát a konyhából?



Meghitt faliképek néznek és hörögnek ránk...

SILENT HILL 4

INFOBOX

Kategória: túlélő horror • **Kiadó:** Konami • **Fejlesztő:** Konami • **Web:** www.konami-europe.com



- gyorsuló játékmenet
- még több horror

A Konami végre valahára felfedte első infóit a Silent Hill sorozat következő epizódjáról, mely a Silent Hill 4: The Room nevet kapta. Akik szeretik a túlélő-horror játékkategóriát, azok bizonyára már kívülről fújják a korábbi részek történéseit. Ugyan az első részhez PC-n nem lehetett szerencséje senkinek, úgy gondolom, sok PS2 tulaj mosolyog elégedetten hörtyögve, megosztva élményeit PC-s játékostársaikkal. A sorozat mindig híres volt arról, hogy a frászt hozza a játékosokra, elsősorban a hangokkal operálva, melyekhez hihetetlenül részletgazdag környezet és annál is több mennyiségű zombi húsgombóc tartozott. Az egészet a jól bevált módon még egy kis logikai feladványos masszával kell már csak bemázolnia a Konaminak másfél évente, és kész is a következő sikerprogram. Lássuk, mit ígér az eddig legígéretesebbnek tűnő Silent Hill epizód.

Lóg a bél. Sajnos rossz hírrel kell kezdenem, hiszen a fejlesztés csak ősszel jelenik meg, ráadásul először csak Xboxra és PS2-re. A PC-sek azért valahol örülhetnek, hiszen a két konzol ereje felett már lassacskán eljár az idő, és a 2048x2048-as textúrarészletességi opció ezúttal is kompenzálásképp fog feszíteni az opciók menüpontban PC-n fityiszt mutatva a TV előtt görnyedő arcoknak, akik az épp közeledő instabil plazmáról próbálják megállapítani, hogy félbevágott csecsemő, vagy csak statikus pixelhalmaz... Félreértés ne essék, legalább annyira konzolpárti vagyok, mint PC rajongó, úgyhogy mondhatok ilyeneket, ne lőjetek le érte még. Nyomulok én mindenfélével, főleg Gamecube-bal. (Lassan ez sem lenne általam írt cikk, ha ne lenne benne Zelda utalás, úgyhogy ez a sor most erről szól. Mocsy úgysem húzza ki, mert akkor nincs több nyakra puszi...)

Szokás szerint a Konami Tokyo csapata heggeszti a stuffot apait-anyait beleadva. A történetírók gondoltak egy merészet, és be kell vallanom, valami bődületesen frusztrálót alkottak. Heather története az előző részben óvodai nyílt napi látogatásnak tűnik majd a mostanihoz képest, úgyhogy pacemaker tulajok ne nagyon kezdjenek izzadni, ha a játék megjelenik, jobb az az aknakereső, bízzatok bennem. Nem negatív diszkriminációt folytatok, csupán életet mentek. A főszereplő Henry Townsend lesz, azaz az ő szemszögéből kell majd a kevés jónak és még több rossznak visszamosolyogni a képernyőn keresztül. Szegény csóva annyira pszichológiai eset, hogy még a saját lakásában sincs biztonságban (szerinte), az meg már csak hab a tortáján, hogy be is szorul oda úgy, hogy képtelen távozni otthonából. A képeken látjátok, hogy talán nem is olyan egyszerű, ennyi zárral az ajtaján. No, a lényeg persze nem ez, hanem az, hogy egy hét szenvedés után, mikor már valljuk be, mindenki kissé ideges lenne, hogy nem tudja meg-



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan



nézni a postaládát, hátha megjött már az új Gamer, észreveszi, hogy a fürdőszobájában egy piciny lyuk keletkezett. Szent meggyőződése, hogy ez az egyetlen út, amelyik kivezetheti a lakásából, úgyhogy tesz egy próbát. Oktondi Henry – úgy néz ki – nem lesz annyira intelligens, hogy rájöjjön, az ilyen hirtelen keletkező portálok, ráadásul koszos fürdőszobákban, sohasem vezetnek ázsiai cicis-nénis masszázsszalonba. Persze miután átkerül a Silent Hillben jól ismert alternatív dimenziókba, már ő maga is rájön, hogy ennek biz' a fele sem tréfa, inkább visszamenne a négy fal közé Szeress Most!-ot nézni.

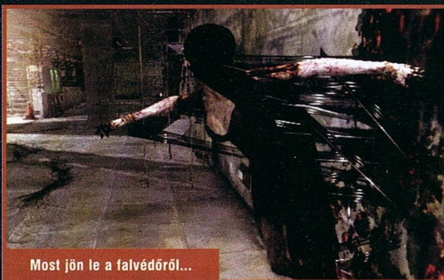
Jobb ma egy zombi, mint valaha? Az egyik legnagyobb újítás Akira Yamaoka (producere és zeneszerzője a sorozatnak a kezdetek óta, így őt okoljátok a kiöntött húslevesek miatt egy-egy hirtelen felszólaló akkord miatt) szerint az, hogy a játékosok végre FPS nézetben is navigálhatnak. Persze, ez nem lesz végig adott, amikor Henry a lakásában tartózkodik, akkor még igen, ellenben mikor már nyakig úszik a zombis szószban, akkor marad a szokásos fix 3rd person nézet.
Akik azért nem kedvelik a Silent Hill sorozatot, mert azt gondolják, hogy nem értenének belőle semmit, mert nem játszák a kezdetek óta, azok számára biztos jó hír, hogy ez lesz az első rész, melynek szinte semmilyen kapcsolata nem lesz a korábbiakkal.


Őőőő....izé...slurp....

Így az újonc 8 évesek is bátran nekiállhatnak... Na jó, a 8 évesek azért talán mégse álljanak neki semminek. Szóval az új játékosok is hiányérzet nélkül csöppenhetnek bele ebbe a nagyon is rémisztő univerzumba. Végre én is játszom majd vele, pontosabban nem én, mert mindig kidobom a kontrollert az ablakon, ha behörren valami szemeteskuka a közelemben. Meg talán végre Mocsy sem kezdi el püfölni a vállam, amikor a legkevésbé kellene, hogy „JAJ DE JÓ! AZ A FELAKASZTOTT PASAS A SILENT HILL 2 FŐHŐSE!! OTT A FEJE! NÉZD! DE JÓÓÓ!! „. Én meg persze a szívroham után csak azt érzem, hogy na, már megint nem értek valamit...
Szörnyek tekintetében még feljebb tették a mércét: már nem elég, hogy így is belénk fagyott a nutella a félbetépett nővérkék vánszorgása miatt, már tolókocsis, kétfejű, csecsemőarcú gyilkológépek is lesznek, meg falról leolvadó leprás szellemszerű nénik, meg minden. Nemrég láttam a Resident Evil 4 trailerét, amelynek a megjelenését már nagyon várom, abban már nagydobra verték a falakon át közlekedő Alone In The Dark 4-ben már megismert szellemeket. Na, ebben is lesz ilyen, úgyhogy már nem feltétlen lesz elég elszaladni, ha másnak falon át is megy a közlekedés.

„Az új játékosok is hiányérzet nélkül csöppenhetnek bele ebbe a nagyon is rémisztő univerzumba."

Yamaoka kifejtette továbbá, hogy vége annak, hogy nincs pörgés, és a játékmenet lassú massza, a Roomban ugyanis felpörgetik a dolgokat, és Serious Samet megszégyenítő mennyiségű ellenfelet zúdítanak a kiskéssel rohangáló játékosra. (Azért ez túlzás, de készüljetek sokkal intenzívebb játékmenetre.) Ezt ellensúlyozandó végre nem kell belépni majd a menübe, ha fegyverváltást szeretnétek, csak egy gombnyomás, és már folyhat is a hüvelyváladék. Fegyverek tekintetében szerencsére marad minden a régiben, lesznek kevésbé hasznos és használhatóbb csúzlik, amelyekkel rendet lehet majd tenni a rosszarcúak között. Nem tudom, mennyire kívánják továbbvinni a bónusz tartalom vonalát, amit a korábbi epizódokban (mint például a 3-ban) Mocsy már kivesézett. (Fénykard és egyéb végigjátszás után teljesítmény alapján bezsákmányolt húsdarálók.) Henry lakásán kívül Yamaokáék 3 nagyobb helyszínt különítettek el a játék bemutatásakor, a képek alapján bőven elég is lesz ennyi, noha a történet állítólag hosszabb, mint eddig bármikor. A főhős kalandozásai tehát erdőben, kórházban és még egy helyszínen zajlanak, úgyhogy nem lesz panasz a változatosságra. A kórházat a készítők azért vették elő újra szerény véleményem szerint, mert az összes fanatikus Silent Hill rajongótól azt hallották (én is), hogy a második részben a kórház valami embertelenül para volt. Ha még azon is sikerült túltenniük, akkor én még a lakásba sem merem majd behozni a játékot, nemhogy a meghajtóban tároljam. Még a végén nyit valami térkaput, és beözönlik a sok félmeztelen nővérke...


Most jön le a falvédőről...

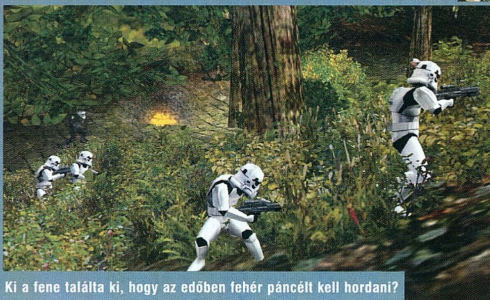
Végszó. Hamarosan várható a Konamitól megszokott minőségű trailer a játékból, melyet az újságírók szűk körben már láthattak, de a publikum számára még nem elérhető. A zene ezúttal is hajmeresztő, ráadásul remek ötlet. A szokásos játékmeneti elemek és karakterek bemutatása alatt egyfajta horror-gyermek-altatódal szól. Amint megkaparintjuk a hivatalosat, azonnal feltoljuk nektek a DVD-re.
Azt hiszem, eljött az ideje, hogy újabb fejezet nyíljon a túlélő horrorok kategóriájában. A Konami amúgy is a kedvenc fejlesztőcégeim közé tartozik a Metal Gear sorozat miatt, de a Silent Hill ágon sem ganéjjal gurítanak. Bízom benne, hogy ütős lesz, várjátok Ti is epekedve, hátha akkor gyorsabban telik az idő, és itt lesz az ősz, itt lesz újra...

-=Flatline=-

Kis történelem

A Silent Hill sorozat első része 1999-ben debütált Playstationön, és vitathatatlan, általa került a túlélő horror műfaj újszerű megközelítésbe – bár a Konami egyértelműen a Resident Evil sorozat sikerét próbálta meglovagolni, szerencsére jól felkészülve, nem csupán gyenge próbálkozással operálva. Az azóta megjelent 2. rész hihetetlen népszerűségnek örvend, a legutolsó epizódban még egyet csavarintottak az amúgy is néhol kusza történetbeli összefüggéseken, és Heather szerepébe bújva bóklászhatunk az alternatív és valós horrorélmények közt. A negyedik rész az új generációs konzolokra 2004 őszén várható.





A grafikus motor még az endori fenyvest is képes élethűen visszaadni

Ki a fene találta ki, hogy az edőben fehér páncélt kell hordani?

STAR WARS: BATTLEFRONT

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** LucasArts • **Fejlesztő:** Pandemic Studio • **Web:** www.starwarsbattlefront.com



- Battlefield 1942 Star Wars köntösben
- 10 egyedi tulajdonsággal rendelkező bolygó
- 15 különböző jármű és 24 játszható egység

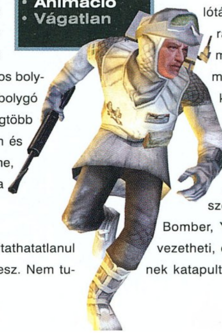
A Battlezone 2 bukása után a Pandemic Studio teljesen eltűnt a színről, hosszú évekig nem lehetett felőlük hallani. A tavalyi E3-on aztán megtört a jég, előrukkoltak az amerikai hadsereg kérésére kifejlesztett Full Spectrum Warriorral, és az egész szakma megemelte előttük a kalapját. Aki vette magának a fáradtságot, és ellátogatott a fejlesztők honlapjára, az észrevehette, hogy a FSW mellett még három be nem jelentett címen dolgoznak. Ezek közül az egyikről végre valahára lehullott a lepel, kiderült, hogy a LucasArts támogatásával olyan online FPS-t készítenek, mely képes letaszítani a trónjáról a jelenlegi királyt, a Battlefield 1942-t.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Vannak korok, melyek legendákat szülnek. Az előzetes információk alapján a Battlefrontban két nagy konfliktusban vehetünk részt. Az első a Klónháború, itt a régi köztársaság küzd a szeparatistákkal. A szemben álló felek között megtaláljuk a Jango Fett klónjaiból álló köztársasági gárdát és a Geonosis bolygó összeszerelő üzemeiben készült robothadsereget (droidekák, harci droidok, szuper harci droidok). A másik nagy konfliktus a Galaktikus Polgárháború, itt a Lázadók küzdenek a gonosz Birodalommal. Keveredés viszont nem lesz, a tervek szerint az új és a régi egységek nem küzdhetnek meg egymással, sőt bizonyos bolygók nem lesznek elérhetők Az ígéretek szerint az alapjátékba 10 bolygó kerül be, ezek nagy része a Star Wars filmekből már jól ismert (a legtöbb bolygón több térképen is játszhatunk). Minden ismertebb bolygón és csatában részt vehetünk (Hoth, Yavin, Endor, Geonosis, Tatooine, Naboo), de lesznek olyan összetűzések is, melyek eddig csak a képregényekből váltak ismertté (pl. Kamino).

Zsivány osztag, támadás! A Battlefront legnagyobb erénye vitathatatlanul a közkedvelt Star Wars egységek és járművek szerepeltetése lesz. Nem tudom, ki hogy van vele, de ha meglátom a rohamosztagosok fekete-fehér harci vértjét vagy egy AT-AT félelmet keltő sziluettjét, egyből nagyobb hévvel vetem bele magam az ütközetbe. A fejlesztők tisztában vannak ezzel, így rendkívül gondosan ügyelnek arra, hogy az űropera rajongóit minden apró részlet a helyén várja. Mind a négy oldal különböző gyalogos egységgel rendelkezik (5-6 oldalanként). A mezei katona (klón, harci droid, köztársasági katona, birodalmi rohamosztagos) mellett lesznek felderítők (mesterlövész puskával), rakétások, kémek, tisztek, pilóták és különféle különleges képességgel felvértezett karakterek. Mindenkinek meglesz a maga feladata, amiben messze kitűnik a többiek közül. Ez azért nagyon fontos, mivel a Battlefront alapvetően csapatjáték, így gondosan kell összeválogatnunk a társainkat. Interneten keresztül 32 játékos szállhat egyszerre a ringbe, de helyi hálózatban akár 64-en is nyomulhatunk egy időben.



Nem lesz hiány járművekből sem, a klasszikus trilógia jelképévé vált X-Wing és Tie Fighter egészen biztosan szerepelni fog, de nem maradnak ki a bombázók sem (Tie Bomber, Y-Wing). A vadászgépeket és a bombázókat mindenki vezetheti, de a pilóták lesznek az egyetlenek, akik képesek lesznek katapultálni az irányíthatatlanná vált légi járművekből. A Láza-

dók narancssárga egyenruháját viselő pilóta még egy mágneses szigonypuskával is fel lett szerelve (Luke ezzel jutott fel a birodalmi lépegető hasához a Birodalom visszavágban), ezt használva képes ellopni az ellenség földi és légi járműveit.
A csapattársak és az ellenfelek mellett minden bolygón lesznek a gép által irányított semleges lények, akik valamilyen módon befolyásolják majd az eseményeket. Ezek az ötletek szintén a filmekből lettek kivéve, véleményem szerint rendkívül feldobják majd a játékmenetet. Vegyük például



oldalnak. Ezek a rongyokba öltözött bennszülöttek gondolkodás nélkül megtámadnak mindenkit, aki a területükre téved. A sivatagban amúgy sem árt, ha óvatosak vagyunk, könnyen pórul járhat

„a birodalmiak még a Halálcsillagot is megépíthetik, de azért gondolom ehhez a lázadóknak is lesz egy-két protontorpedójuk"

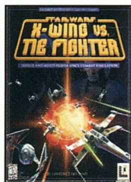
az Endort, itt a lázadók oldalán álló ewokok zaklatják folyamatosan a birodalmiakat (ravasz ewok csapdák, motorlopás, lépegetők eltérítése). Az ikernapok tüzében perzselődő Tatooine-on a buckalakók okozzák a legnagyobb fejtörést mindkét

az, aki túl közel merészkedik a Sarlacc veremhez (bár ezt is túl lehet élni, Boba Fettnek sikerült).

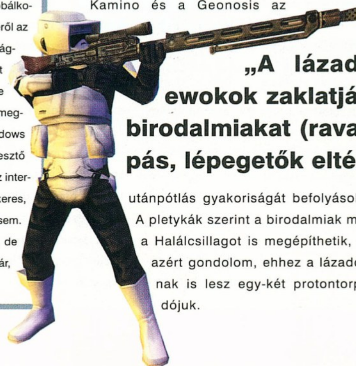
Galactic Conquest. A Battlefront egyik legizgalmasabb része a Galactic Conquest lehetőség lesz. Itt nemcsak egyetlen bolygóért, hanem a galaxis teljes uralmáért folyik a harc. Mindkét oldal folyamatosan támadja a másik bolygóit, de a teljes győzelmet csak akkor vívhatjuk ki, ha az összes bolygó a mi kezünkbe kerül. Minden bolygó elfoglalása és megtartása után bónuszokat kapunk attól függően, hogy melyik oldalon harcolunk. A Tatooine birtoklása esetén a gép által irányított hősök (Mace Windu, Darth Vader, Luke Skywalker, Count Dookuu stb.) kapcsolódhatnak be a csatába. A Kamino és a Geonosis az utánpótlás gyakoriságát befolyásolja. A pletykák szerint a birodalmiak még a Halálcsillagot is megépíthetik, de azért gondolom, ehhez a lázadóknak is lesz egy-két protontorpedójuk.



X-Wing vs. Tie Fighter



Nem ez az első próbálkozás a LucasArts részéről az online Star Wars világba. 1997-ben jelent meg az X-Wing vs. Tie Fighter, mely jóval megelőzte a korát (Windows támogatás, elképesztő grafikus motor), de az internet gyermekbetegségei miatt a játék nem lett sikeres, még a Balance of Power kiegészítővel együtt sem. Szárazföldi ütközetek ugyan nem voltak benne, de a remek űrharc mindenért kárpótolt. Nagy kár, hogy olyan gyorsan feledésbe merült.



Star Wars: Republic Commando



A Battlefront mellett készül az új Star Wars FPS is, melyről az első infók a tavaly májusi E3-on láttak napvilágot. Akkor még mindenki azt hitte, hogy csak Xboxra fog megjelenni (pedig megtanulhattuk már, hogy az Xbox exkluzív azt jelenti, hogy a konzolok között, a PC-re a megkötés nem vonatkozik), de hála az Outcast eladásainak a LucasArts úgy döntött, hogy ősszel a nagyközönség is kipróbálhatja, milyen érzés a klónhadsereg elit felderítőjének a bőrébe bújni. Az Unreal Tournament 2003 motorral meghajtott, (hoppá, ez azt jelenti, hogy a jövőben megjelenő LucasArts játékok már nem az id Quake motorjait fogják használni?) csapat alapú FPS-ben egy négytagú kommandós osztag parancsnokaként kell az ellenséges vonalak mögött szabotázsakciókat, túszmentést, felderítést, orgyilkosságot megszerveznünk és végrehajtanunk. A fegyverarzenálunk 12 lézer-, sugár- és lőfegyverből áll, sőt bizonyos alapfegyverekre még kiegészítőket is beszerezhetünk (távcső, puskagránát). Nyolc különböző helyszínen kell harcolnunk (köztársasági és szeparatista űrhajók, Geonosis, Kashyyyk) harci droidokkal, droidekákkal, geonosian lényekkel és trandoshan rabszolga-kereskedőkkel.
Várható megjelenés: 2004 ősz.



„Ő az egyetlen reményünk". A DVD-n lévő trailert mindenképpen nézzétek meg, látni fogjátok, hogy itt tényleg valami nagyszabású dolog van készülőben. A grafika, a zene, az animáció szinte tökéletesnek, erős a gyanúm, hogy ez a játék még azokat is megfertőzi, akik eddig sikeresen távol tartották magukat az online shooterek világától (lesznek persze botok is, így a magányos játékosoknak sem kell lemondani a játék nyújtotta élményekről). Az Erő legyen a Battlefronttal!

„A lázadók oldalán álló ewokok zaklatják folyamatosan a birodalmiakat (ravasz ewok csapdák, motorlopás, lépegetők eltérítése...)"

Mocsy





Az olasz hadifoglyok jobban jártak volna, ha fogságban maradnak

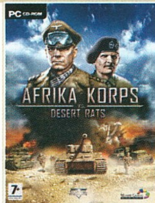


Piszokság, az egyetlen nácié a legjobb Tigris...

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

INFOBOX

Kategória: taktikai RTS • **Kiadó:** Monte Cristo • **Fejlesztő:** Digital Reality • **Web:** www.desertratsgame.com



- **16 küldetésből álló történet**
- **Több, mint 70 különféle, történelmileg hiteles harci egység**
- **30 óra tiszta játékidő**

Aréna:

Blitzkrieg 82%



Panzer General II 90%



Sudden Strike 80%



A Digital Reality kis hazánk legismertebb játékfejlesztő csapata, olyan nagy címeket köszönhetünk nekik, mint az Imperium Galactica I-II vagy a Haegemonia. Legújabb fejlesztésük megmaradt a valós idejű stratégia műfajában, a hideg űrt azonban felváltotta Észak-Afrika forró levegője. Az Afrika Korps vs. Desert Rats ezeknek a méltatlanul elhanyagolt sivatagi hadműveleteknek állít emléket mind a tengelyhatalmak, mind a szövetségesek szemszögéből. A leírás előtt fontosnak tartom elmondani, hogy nem a végleges, bolti változatot teszteltük, az újságíróknak eljuttatott verzió még nem esett át az utolsó utáni simításokon.

Éljen a Panzer General életérzés. Műfaját tekintve a játék egyértelműen a valós idejű stratégiai játékok közé tartozik, de amennyiben kicsit is elmélyedünk a játékban rejlő lehetőségekben, rá fogunk jönni, hogy jóval több annál. A fejlesztők egy az egyben kihagyták belőle az erőforrás-menedzsmentet és az építkezést. Ezt a lépést csak üdvözölni tudom, nehéz elképzelni Erwin Rommel tábornokot, amint éppen azon töri a fejét, hol építse fel az a gyárat, ahol a Tigris tankokat hegesztik. Marad tehát a jól bevált módszer, minden pálya elején kapunk egy meghatározott mennyiségű küldetéspontot (KP), ezekből kell összeállítanunk az általunk ideálisnak ítélt csapatot. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem szeretnek „pepecselni" az ilyen apróságokkal: a program összeállít egy csapatot, amelyikkel az adott pályát meg lehet oldani. Balgaság lenne azonban parlagon hagyni ezt a lehetőséget, a saját magunk által összeállított kisebb csapat jóval eredményesebb tud lenni. A megfelelő egységek kiválasztása után indulhat a küldetés.

Minden missziónak megvan a célja, és ez nem az ellenfél tökéletes megsemmisítése. Konvojokat kell megvédenünk, légvédelmi, illetve tüzérségi ütegeket kell semlegesítenünk, bunkereket kell felrobbantanunk, el kell vágnunk az ellenség utánpótlási vonalait, és még sorolhatnám tovább az elsődleges célokat. Itt azonban még nincs vége a küldetésnek, minden misszióban lehetőségünk nyílik másodlagos, illetve rejtett küldetéseket is teljesíteni. Ezek végrehajtása nem kötelező, de siker esetén presztízs pontokat (PP) kapunk. Érdemes ezekből minél többet összegyűjteni, hiszen bizonyos mennyiség elérése után a hadsereg jutalom gyanánt prototípussal gyarapszik, mely sokkal jobb tulajdonságokkal rendelkezik, mint az alapmodell. Ezekre azonban nagyon oda kell figyelnünk csata közben, megsemmisülésük esetén végleg lemondhatunk róluk. A legnehezebb a rejtett küldetések megtalálása, illetve végrehajtása lesz, ezeket csak a küldetés teljesítése után tudjuk meg (így veszik rá a játékost, hogy még egyszer nekifusson az adott küldetésnek, ami további 10 óra tiszta játékidőt jelent :)).



Hősök, egységek és tapasztalat. A játékban közel 70, eltérő tulajdonságokkal bíró egység kapott helyett. Mint minden második világháborús játékban, ebben is a német haditechnika kapott kiemelt szerepet (legjobb páncélosok, legerősebb légvédelmi ágyúk stb.). A járművek üzemeltetéséhez azonban emberekre lesz szükség, azok nélkül nem működnek. Gyalogosokból nyolc különböző csoportot különböztetünk meg, ezek közül bármelyik képes elvezetni akármelyik járművet. A mezei katona mellett megkülönböztetünk még géppisztolyost, lángszóróst, páncéltörő gránáttal felszerelt bakát, felderítőt, mesterlövészt, szanitécet és utászt. Minden járműbe korlátozott számban pakolhatunk katonákat. A Tigris harckocsiba például öt ember ülhet be, ezek mindegyike növeli a páncélos tulajdonságait. A Tigrist akár egyetlen katona is elvezetheti (ilyenkor működik a lövegtorony és a fedélzeti géppuska is), viszont így nem üzemel teljes hatásfokkal. Az sem mindegy, hogy milyen gyalogost pakolunk a járművekbe. A géppisztolyos mesterien kezeli a fedélzeti géppuskát (a komolyabb páncélosokon a lövegtornyon kívül fedélzeti gépfegyver is található). A páncélöklös a fedélzeti ágyút fogja profi szinten kezelni, a felderítő meg az észlelési távolságot fogja megnövelni. A felderítők jelentőségét nem szabad lebecsülnünk, nélkülözhetetlenek az ellenséges állások kifürkészésében. Nagy kedvenc a mesterlövész, az ő különleges képességük az, hogy kilövik a géppuskafészkek, a tankelhárító lövegek és az ágyúk kezelőszemélyzetét. Az üresen maradt felszerelést azután birtokba vehetjük, és az ellenség ellen fordíthatjuk a saját fegyverét. A szanitéc a sérült katonák gyógyításáért felelős, az utász pedig a gyalogosok által felderített aknákat szedi fel (sajnos csak felszed, telepíteni nem tud). A lángszórós egység első ránézésre nem tűnik túl jelentősnek, de ha jobban megismerjük, akkor rádöbbenünk, hogy az egyik legfélelmetesebb harci egység. Megdöbbentő hatékonysággal tisztítja meg a bunkereket, az elfoglalt házakat, sőt még az ellenséges harckocsikat vezető katonákat is ropogósra süti pillanatok alatt (az üresen maradt páncélost azután simán elfoglalhatjuk).

A járművek közül egyértelműen a páncélosok és a tüzérség viszik a prímet, de azért nem szabad megfeledkezni a kisegítő személyzetről sem. Mindkét oldalon találhatunk javító járműveket, ezek a harcmezőn képesek kijavítani a sérüléseket. A lövegtoronnyal és hernyótalppal felszerelt járművek esetében számíthatunk olyan sérülésekre, amikor ezek a részek megsérülnek (ezeknek külön parancsot is adhatunk a támadására). Ilyen esetekben az ellenség elhagyja az üzemképtelen járművet, és gyalogosan harcol tovább. Ezeket a sérüléseket azután a javító kocsik kijavítják, igaz, kicsit lassan.

Nem maradhatott ki a légierő sem, bár véleményem szerint rendesen lecsökkentették a szerepüket. Egy Stukatámadás példának okáért 70 pontba kerül (az összehasonlítás kedvéért a Tigris 90 pont), ezért egyszer bevethetünk egy Stukát, amely öt bombát szór a kijelölt célterületre, aztán végleg eltűnik. A vadászbombázók mellett kérhetünk még légi felderítést is, a hadjáratok során ennek sem vettem túlzott hasznát, ráadásul a légvédelem pillanatok alatt képes leszedni bármilyen repülőt az égről. Az egyetlen igazán hatásos fegyver a tüzérségi támogatás volt, ekkor az adott területet alaposan megszórták áldással a tü-

„Az elit páncélosok gyönyörű, terepszínű festést kapnak, melynek gyakorlati haszna ugyan nincs, de ettől még igen látványosak."



A legendás Tigris

A második világháború egyik legismertebb és legnagyobb mítosszal rendelkező páncélosa 1937-ben született meg a tervezőasztalon, de egészen 1942 júliusáig kellett várni a tömegtermelésre. 1944 végéig 1355 darab új Tigris gördült ki az összeszerelő üzemekből. Magyarország összesen 3 darabot vett ezekből a páncélosokból. Az első bevetések meglehetősen csúfos kudarccal végződtek, mechanikai hibáknak köszönhetően az oroszok foglyul ejtették az új Tigrist Leningrádnál, majd azt Moszkvába szállították, és kiállították a Gorkij parkban. Kevesen tudják, hogy a Tigris víz alatt is képes volt haladni, a maximális mélység 4-5 méter volt, itt a tank két és fél óráig bírta. A fegyverzete egy 88 milliméteres lövegből (92 lövést tudott utántöltés nélkül leadni), két 7.92-es MG34-es gépfegyverből és füstgránátokból állt. A kezelőszemélyzet öt főből állt (parancsnok, rádiós, lövész, töltő, vezető). A páncélzata a harckocsi elején elérte a 10 centimétert. A Sherman és a T-34-es közelharcban képes volt felvenni a harcot a Tigrissel, de nyílt terepen esélyük sem volt. A jelentések szerint a Tigris már 3900 méterről képes volt kilőni egy T-34-es orosz páncélost. Az egyik legnagyobb sikerét a páncélos 1943. július 7-én érte el. Egyetlen Tigris 22 T-34-est intézett el egy 50 páncélosból álló egységből. A parancsnokot Franz Staudeggernek hívták, és ezért a hőstettért megkapta a lovagkeresztet.







Különleges egységek: tengelyhatalmak

'Blitz' - SdKfz 250



A többi szervizkocsitól eltérően ezen a villámgyors kis gépen található egy nehézgépfegyver, amelynek segítségével távol tarthatja magától a gyalogosokat. A vezetőn és a lövészen kívül még két utast is tud szállítani. Nagyon vigyázzunk rá, nélkülözhetetlen csata közben.

'Zitadelle' - Pz IV



A Pz IV G modell módosított változata. A megerősített páncélzat és a megnövelt motorteljesítmény tovább növelte a G típus harcértékét. A lánctalpak megerősített védelmének köszönhetően a tüzérségi tűz szinte hatástalan ellene.

'Reich' - StuG III



A kifejezetten páncélosok kilövésére kifejlesztett StuG III továbbfejlesztett változata. A megerősített páncélzat mellett fedélzeti géppuskával is fel lett szerelve. Különleges tulajdonsága a pontosság, lövései szinte kivétel nélkül célba találnak.

'Siegfried' - Tiger



A játék legerősebb páncélosa, mindenképpen szerezzük meg (ha ügyesek vagyunk, akkor az utolsó két küldetésre kapjuk meg). Nagyobb a végsebessége, magasabb a sebzése és több a HP-je, mint a hagyományos Tigrisnek.

zérek, de ez pontatlansága miatt inkább csak a beásott ellenfelek ellen működött. A Tigrisek mellett a leghasználhatóbb egységnek a légvédelmi ágyú, a híres-hírhedt Flak88-as bizonyult. Ezt a fegyvert egyaránt be lehetett vetni földi és légi célpontok ellen (van külön parancs ennek kijelölésére).

Külön kategóriába kell sorolnunk a játékban szereplő hősöket, ezek a kulcsfigurák (haláluk automatikusan a küldetés végét jelenti) viszik előre a történetet. Sztori módban rögtön az első küldetésben megismerkedhetünk mind a négy hőssel, az egész történet köréjük épül fel.

Nem esett még szó a tapasztalatról, ami nagyon fontos része lett a játéknak. Három tapasztalati szintet különböztetünk meg: reguláris, veterán és elit. Szintet úgy léphetünk, ha az adott egység túlél egy küldetést. A veterán egységek HP-ja 20, az elit egységek tűzgyorsasága pedig 20%-kal nő. El lehet képzelni, micsoda előnyt jelent 3 elit Tigris a csapat élén. :) A különböző szinteket a járművek neve melletti csillagokkal, illetve vaskeresztekkel különböztethetjük meg, de változik a kinézetük is. Az elit páncélosok gyönyörű, terepszínű festést kapnak, aminek gyakorlati haszna ugyan nincs, de ettől még igen látványosak.

Azok az apró unikumok... A Panzer General első és második része óta megszoktam, hogy saját magam alakítom ki az egységeimet, és a lehető legjobban kihasználom azok különleges képességeit. Az AKvsDR fejlesztői szintén rámentek ezekre az apró részletekre, és ez nagyon jót tett a játékmenetnek. Kezdjük azzal, hogy bármikor megállíthatjuk a játékot, a szünetben kiadhatunk parancsokat, amit a játék elindítása után azonnal végre is hajtanak az egységeink.

A harckocsik védelmét a rajtuk lévő páncélzat biztosítja. Ez a harckocsik elején a legvastagabb, és csak komoly tűzerővel tudjuk áttörni. Minden egység rendelkezik páncéltörő értékkel, ez határozza meg, hogy képes-e áttörni az adott páncélt. A Tigris tank szemből 7-es páncélzattal lett ellátva, ezt az első generációs angol-amerikai páncélosok nehezen vagy egyáltalán nem tudták áttörni. Ilyen esetben csak az működik, ha oldalról vagy hátulról támadunk, itt ugyanis a páncélzat gyengébb. Éppen ezért fontos, hogy a páncélosok mindig a támadási irány felé forduljanak (erre is külön parancs létezik).

A beásással tovább növelhetjük az első és az oldalsó védettséget – +66% –, ilyenkor azonban az egységünk nem tud mozogni. Bizonyos járművek képesek vontatásra, ez akkor igazán hatásos, ha gyorsan kell a tüzérségi ütegeinket eljuttatni egyik helyről a másikra.

Vitathatatlan, hogy a játék leginkább eltalált része az ellenséges egységek elfoglalása. A Tigrisek annyira bejöttek, hogy a szövetséges hadjáratban is arra mentem elsősorban, hogy kilőjem a tornyot, aztán a saját oldalamra állítsam. Az utolsó küldetésre (amelyik a fejlesztők szerint nagyon nehéz lett), négy veterán és elit Tigrissel érkeztem, s mint kés a vajon hatoltam át a német vonalakon.

Külön ki kell emelnem a történelmileg pontos hátteret, a kicsit szirupos kerettörténet mellett időrendi sorrendben megtalálhatjuk a valós történelmi eseményeket is.

Grafika és zene. A Digital Realitytől már megszokhattuk, hogy ezen a két területen mindig kiemelkedőt alkotnak. A grafikus motorjuk a Walker 2 engine (ennek

„A háború szükséges rossz, bármennyire is szükséges, rossz, sohasem jó. Soha nem tanulunk meg békében egymás mellett élni, ha megöljük egymás gyerekeit."

Jimmy Carter



Különleges egységek: szövetségesek

'Cheetah' - Jeep



Fegyverrel ugyan nem rendelkezik, de mozgékonysága miatt nagyon nehéz eltalálni. Összesen négy fő utazhat benne, ideális parancsnoki terepjáró. Kiválóan alkalmazható az ellenséges állások felderítésére.

'Hoplite' - Crusader



Ez vicc: 100 HP-s életereje nevetséges, egy Tigris két lövéssel kettéroppantja. Igaz ugyan, hogy gyors, de ennek ára van: jóval sérülékenyebb, mint az alapmodell. Inkább szerezzünk valami jobb német páncélost, azzal jobban járunk.

'General Stuart' - Grant



Az M3 Grant felturbózott változata. Jóval nagyobb a sebzése és az életereje, mint az alapmodellé, de a német páncélosok ellen még így is csak jelentős erőfölény birtokában érhet el sikereket. Rendkívül pontosan lő, ez a tény mellette szól.

Wolverine



A német páncélosok ellen kifejlesztésre került ez a különleges páncéltörő lövedékkel felszerelt Wolverine. A német Tigrisek ellen azonban csak nagy túlerő esetén van esélye, egyedül jobb ha visszavonul.

korábbi változatát láthattuk pl. a Haegemoniában is). Van itt minden, mi szem s szájnak ingere: látványos robbanások, melyek következtében a leszakadt alkatrészek röpködnek a levegőben, életszerű füst és lángcsóva minden egyes ágyúlövésnél (valósidejű bevilágítással), a homokban nyomot hagyó lánctalpak, a súlyosan sérült egységeken megjelenő horpadások és foltok, valós idejű árnyékok, a látótávolságot minimalizáló homokviharok és éjszakai küldetések. Néhány zsúfoltabb küldetéstől eltekintve nem volt gond a sebességgel sem, az 1024*768-ra optimalizált játék egészen jól bírta még átlagos konfiguráción is. A hadjáratok elején lévő átvezető animációk tökéletesen illeszkednek a játékhoz, a kicsit szemcsés korabeli filmhíradókra emlékeztető rövid átvezetők megadják az alaphangulatot.

A zene és a hanghatások szintén kiemelkedő minőségben készültek el. A fő témát és a kapcsolódó zenei anyagot az a Kreiner Tamás komponálta, aki az Imperium Galactica II-ért BAFTA díjat kapott 2000-ben. Meglehetősen szomorúan értesültünk arról, hogy a magyar változat mindössze feliratos lesz, a teljes szinkronizálást nem vállalták be (ennek köszönhetően viszont meglepően jó árban fogják forgalmazni, a hírek szerint az ajánlott kiskereskedői ár 7000 forint alatt lesz).

Néhány hiba azért becsúszott... Mint minden játék, az AKvsDR sem lett hibátlan. A legtöbb gondot nálam az útkeresés okozta, nagy tömegben (főként utcai harcok közben) a járművek gyakran torlódtak egymásba, a gyorsabb egységek csigalassúsággal araszoltak a lassabbak mögött, pedig simán megelőzhették volna őket. Többször fordult elő olyan eset, hogy a mozgatni kívánt egységet csak úgy tudtam kiszabadítani a többi jármű gyűrűjéből, ha egyenként elvittem az útból a többieket.

Nem jött be továbbá a játék köré felépített történet sem, az első és az utolsó küldetés teljesen kilóg a sorból, nem képzi szerves részét a hadjáratoknak. A legfájóbb pont mégis az időnként feltűnő Blitzkrieg mód. Bizonyos küldetések után választhatjuk a villámháborút, ahol az előző küldetést túlélt csapatokat vittük tovább (kimarad a menedzsment rész), de az ellenséges erők is jóval kevesebben voltak. Itt inkább beszúrtam volna még egy küldetést, ahol presztízst, illetve ellenséges egységeket zsákmányolhattunk volna.

Végszó gyanánt. Minden hiba dacára az Afrika Korps vs. Desert Rats remek játék lett, arra azonban ügyeljünk, hogy elég időt adjunk neki. Az első három küldetés után még ne adjuk fel, az csak a bemelegítés volt, az igazán élvezetes rész ez után jön. Bízom benne, hogy a játék sikeres lesz, mert így esélyt látok arra, hogy ezzel a motorral és játékmenettel a teljes második világháborút újrajátsszuk a spanyol polgárháborútól egészen Berlin elfoglalásáig.

Mocsy

Pro: Kiemelkedő zene és grafika, Panzer General „életérzés"

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: gyatra útkeresés, nagyon kevés német küldetés, önálló scenariók hiánya





Kettes ajtó „nyílj" ki!



Még mindig én vagyok a legszebb!

ONIMUSHA: WARLORDS

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Capcom • **Fejlesztő:** Capcom • **Web:** www.capcom.com



- 2 játszható karakter
- 3 mágikus fegyver
- Adott a többszöri végigjátszás lehetősége

Aréna:

Resident Evil 87%



Chaos Legion 77%



Dino Crisis 79%





A XVI. századi Japán. Erről a korszakról nagyjából annyit érdemes tudni, hogy a különböző tartományok (melyek száma ekkor a kétszázat is meghaladta) urai folyamatosan háborúztak egymással. A cél természetesen a minél nagyobb hatalom elérése, azaz a tartományok egyesítése, és az egységes Japán létrehozása volt. Ebből a vérzivataros időszakból milyen más játék is születhetett volna, mint egy túlélő-horror.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Ennek a műfajnak pedig a Capcom a koronázatlan királya, így tehát nem csoda, hogy ők rukkoltak elő egy erre a korszakra épülő játékkal, az Onimusha: Warlordsszal. Igaz, a horrorelemek eléggé kikoptak már a műfajból, de ez mit sem von le értékükből, hiszen az ide tartozó játékok a kezdeti Resident Evil óta igencsak sokat változtak, fejlődtek.

Ami a kezdet(ek)et illeti. A bevezető képsorok megtekintése után – melyek közben ismét realizálhatjuk, hogy a távol-keleti fejlesztők bizony még mindig értenek az animáció nyelvén – azonnal a hercegnő megmentésére indulhatunk, amit betudhatunk ifjúkori helyi érdekű vasútnak is, de mint tapasztalni fogjuk, ez a módszer nem igazán célravezető. Meg hogyan is nézne ki, ha két perc alatt elvégeznénk a ránk kiszabott feladatot. Tehát nem marad más hátra, mint a jó öreg „tegyünk el mindenkit az útból" móka, az a pár kivétel pedig, mint tudjuk, csak a szablyát erősíti.

Banzai! Mivel a lények, melyekkel bolyongásaink során találkozunk nem igazán beszédesek, ezért csak a törpöknél használatos jelbeszéd alkalmazása lesz a feladatunk, magyarán előkapjuk harci vágószerszámunkat, majd a lendítés közben odakiáltjuk, hogy beszélgess ezzel. Azonban a démonok többségét nem igazán hatja majd meg ez a jelbeszéd sem, így nem árt hatásosabb eszközök után kutatni. Ezek három külön szférához tartozó gömb képében (elektromosság, tűz, szél) lesznek megtalálhatók, ráadásul mindegyik mellé dukál egy ilyen elemet használó kard is. E szerszámaink azonban mit sem érnének az Ogrék Klánjának ajándéka nélkül, amely egy lélekgyűjtő karvédő, mivel a legyőzött ellenfelek után visszamaradó lélekgömböket csak ennek segítségével tudjuk begyűjteni. A különféle színű gömbök más és más jelentőséggel bírnak. A sárga az elvesztett életerőnk pótlására alkalmas, a kék a mágikus támadásunkhoz szükséges pontok visszaállítására alkalmas (mindkettő azonnali hatású), míg a harmadik, a piros pedig egyfajta tapasztalati pontként fogható fel, hiszen az így szerzett pontokkal fejleszthetjük felszerelésünket (a kardokat, a mágiagömböt, a nyílvesszőket, a puskagolyókat és a gyógyszereket). Ez a fejlesztés viszont csak és kizárólag a mentési pontoknál történhet. Bőven lesz



információforrások bizonyos ládák kinyitásához, esetleg a továbbjutáshoz. A magic jewel elhasználásával a felhalmozható mágiánk mennyiségét tudjuk növelni, míg a power változata az életerő-kapacitásunkat dobja meg egy kevéssel. Ha már eléggé rutinosnak, felkészültnek érezzük magunkat, akkor vár minket a sötét birodalom 20 egyre nehezedő szintje. Jutalmunk nem marad el, ha teljesítjük ezt a bónusz küldetést.

elég időnk mindent maximálisra fejleszteni, csak arra kell figyelnünk, hogy a mágiával levédett ajtókon csak a megfelelő szintű azonos mágiával tudunk átjutni.

Majd a megtorpanás és a taktikussá válás. Az első komolyabb ellenféllel találkozva viszont megtanuljuk értékelni, hogy védekezni is lehet, sőt, néha még a szamurájhoz nem méltó

A végső csapás előtt még egy gyors áttekintés. Az Onimusha egy igencsak rég megjelent PlayStation 2-es program átirata. Az eredeti nagyjából 2001 közepén látott napvilágot, majd 2002 első felében követte az xboxos változat. Végül megérkezett hozzánk 2004 elején. Hmm... elég sok időbe tellett, hiszen a Chaos Legion – amelyik szintén Capcom termék – csak tavaly debütált PS2-n, de mi is élvezhettük ugyanabban az

„Az előre renderelt hátterek és a fix kameranézetek a stílus sajátjai, még akkor is, ha ez néha a játszhatóság rovására megy."



elfutást, hmm... elnézést, a méltó taktikai visszavonulást is alkalmaznunk kell. A nagy démonirtásban elfáradt személy pedig különféle logikai feladatokon edzi elméje ruganyosságát, habár a legtöbbhöz nem kell túl nagy erőfeszítéseket végeznie. Ám ha a helyzet mégis úgy hozná, hogy hősünk kilátástalan helyzetbe kerül, legalábbis ha a készítők is úgy kívánták, akkor helyét átveszi hölgy útitársa. Ebben az esetben nem áll rendelkezésünkre a lehetőségek oly széles tárháza, hiszen Kaede sem az ogrék karvédőjét, sem a kardokat nem tudja

évben. Ráadásul a PC-s átirat nem is az újabb, bővített xboxos változatból készült el, hanem az eredeti PS2-esből. Hogy miért, azt talán a készítők sem tudják megmondani, hiszen az átírás valószínűleg könnyebb lett volna. Talán ennek köszönhető, hogy le kell mondanunk a nagyobb felbontásokról, és csak 640*480-ban élvezhetjük az amúgy szép grafikát.
Az előre renderelt hátterek és a fix kameranézetek a stílus sajátjai, még akkor is, ha ez néha a játszhatóság rovására megy, ha éppen a kamera miatt nem látjuk az ellenfelet. Karaktereink és a szörnyek kidolgozására nem lehet panaszunk, jól illeszkednek a környezet hangulatá-

„Az Onimusha teljesen magával ragadott, és minden hibája ellenére egy igen élvezetes program."

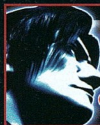
használni. Viszont az álkulcskészletével olyan ajtókon is át tud jutni, ahol Samanosuke kudarcot vall. Mivel Kaede nem tud lelkeket begyűjteni, és amúgy is sokkal gyengébb, mint Samanosuke – mind fizikálisan, mind a fegyverek terén – így ahol csak tudjuk, kerüljük el az összecsapásokat.
Utunk során a legtöbb ellenfél legyőzéséhez elegendő valamelyik kardot használni, a nyílvesszőket, a puskagolyókat tartogassuk az olyan ellenfelek ellen, akiket nem tudunk a karddal elérni. A játékban különféle érdekes cuccokra tehetünk szert, amelyeket akár ládából, akár valahol heverészve találhatunk. A könyvek amellett, hogy a háttértörténetet is megtudhatjuk belőlük, fontos

hoz. Itt kell megjegyeznünk, hogy a program bizony hadilábon áll az ATI kártyákkal (valami hiba folytán sokszor igencsak belassul), de egy javítás már gondoskodott erről, és reméljük, mire a hazai boltokba is elér, már alaptartozéka lesz a programnak.
A hangok terén sem érhet különösebb inzultus minket, a zenék is passzolnak a játék tartalmi részéhez. A játék folyamán végig hallhatjuk az elhangzó beszélgetéseket. A szinkronszí-

Titkok



Samanosuke Panda ruhája:
Ahhoz, hogy ezt megkapjad, legalább 10 fluoritot kell összegyűjtened a végigjátszás során. Ha ezek után elölről kezded a játékot, akkor választhatod ezt a jelmezt.



Oni Spirits mini játék:
Mind a húsz fluoritot össze kell gyűjtened egy végigjátszás alatt, hogy „élvezhesd" ezt a mini játékot.

A „Super" játék:
Szeretnéd úgy végigjátszani az Onimushát, hogy ne legyen gondod semmire? Szeretnél 99 darab nyílvesszőt, töltényt és Soul Absorbert? Jó lenne, ha nem fogyna a mágiád, és természetesen a lehető legtáposabb fegyver, a Bishamon kard, is a birtokodban lenne? Hogy mindez a tiéd lehessen, nincs más dolgod, mint teljesíteni az Oni Spirits mini játékot. Sok szerencsét, szükséged lesz rá!



A Bishamon kard megszerzése:
Ahhoz, hogy ez a mesteri kard a tiéd legyen, a következőket kell tenned. A sötétség birodalmának legmélyén (Dark Realm) található ládában felveheted a Bishamon Ocarinát. Ezt a hangszert kell használnod a szökőkútnál, miután eltetted láb alól Marcellust. A titkos ajtó mögött pedig vár rád a kard.

Kaede új kosztümje:
Talán ez a legnehezebben megszerezhető extra a játék során. A lényeg, hogy „S" rangot kell elérned a végigjátszás során. Azaz több mint 600 szörnyet kell likvidálnod, 55000-nél több lelket kell begyűjtened, és mindezt ráadásul kevesebb, mint 3 óra alatt kell teljesítened. (Hogy az emberek mi mindent meg nem tesznek egy női ruháért).







nészek jól végezték feladatukat, bár nekem a japán hangok temperamentuma, kiejtése sokkal többet mondó volt az angolénál, ráadásul a beszélgetések szájmozgása az eredeti szinkronhoz volt igazítva, és ez a két nyelv igencsak eltérő mivolta miatt meglehetősen furcsán hat (a hang és a szájmozgás bizony néha eléggé el van csúszva egymástól).

Osu! Számomra mindig örömöt jelent, ha egy újabb, a felkelő nap országából származó program kerül hozzám, hiszen legtöbbjük valami különlegességgel, egzotikummal kecsegtet az európai játékos számára, mivel egy általunk jóval kevésbé ismert kultúrát, mondakört mutat be. Az Onimusha is teljesen magával ragadott, és minden hibája ellenére igen élvezetes programról van szó. Akik egy kicsit is kedvelik ezt a stílust, netán valami másra vágynak, azok nyugodt szívvel kezdjenek bele, és ha nagyon megtetszett nekik, akkor ruházzanak be egy konzolba, hiszen ott a hasonló programok mindennaposak.

LaWMaN

Karkaterek



Samanosuke Akechi

Kor: 24 éves • Klán: Saito • Foglalkozás: Szamuráj

Jellemzés: A kardok mestere, aki Japán beutazásával keresi a megfelelő ellenfelet. Legtöbbször érzéketlen katonának titulálják a magányossága miatt, pedig Samanosuke forróvérű harcos, aki igencsak érzékeny az igazságra.



Kaede

Kor: ismeretlen • Klán: nincs • Foglalkozás: Kunoichi (női nindzsa)

Jellemzés: Igencsak tehetséges nindzsa, Kaedát eredetileg az Iga klán küldte Samanosuke meggyilkolására, de ő idővel megkedvelte célpontját, és inkább csatlakozott hozzá útitársként.



Yuki

Kor: 19 éves • Klán: Saito • Foglalkozás: Hercegnő

Leírás: Yuki Yoshitatsu húga, aki az Inabayama kastély ura, valamint Samanosuke unokatestvére. Különös dolgokra lesz figyelmes a kastély körül, ezért segítséget kér Samanosukétól, akinek érkezése előtt a hercegnő misztikus körülmények között eltűnik.



Yumemaru

Kor: 12 éves • Klán: Saito • Foglalkozás: nincs adat

Leírás: A titokzatos, árva fiú, akit Samanosuke fedez fel a kastélyban, míg Yuki hercegnő után kutat. Később kiderül, hogy Yoshitatsu fogadta örökbe, így a hercegnő mostohatestvére, aki mindenek felett szereti őt, és azért jött, hogy megmentse nővérét.



Nobunaga Oda

Kor: ismeretlen • Klán: Oda • Foglalkozás: Hadvezér

Leírás: Kimagasló tehetségű hadvezér, akinek az a cél lebeg a szeme előtt, hogy egyesíti Japánt. Az Imagawa felett aratott okehazamai győzelme hatalmas sikernek számított. Ugyan halottnak hitték, Nobugana azonban igencsak szívtelen és kegyetlen lett.



Tokichiro Kinoshita

Kor: ismeretlen • Klán: Oda • Foglalkozás: Katona

Leírás: Nobunaga egyik magas rangú tisztje, aki ura teljes bizalmát élvezi. Ugyan mindenkori hűséget esküdött Nobunagának, de az egyetlen dolog, ami igazán izgatja, a saját, lehetőleg minél magasabb pozíciója.





Pro: Magával ragadó hangulat, ami kárpótolhat mindenért. A többszöri végigjátszásnak is van értelme

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 128 MB RAM, 3,5 GB HDD

ÖSSZESEN
83%

Kontra: Nem lehet 640*480-nál nagyobb felbontásban játszani. Viszonylag rövid



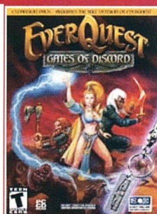


DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

EVERQUEST: GATES OF DISCORD

INFOBOX

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Verant Interactive • **Web:** www.gatesofdiscord.com



- **100 új AA skill**
- **új zónák, küldetések, bűvigék**
- **új karakterosztály: berzerker**

Aréna:

Scars of Velious 81



Shadows of Luclin 83



Plains of Power 83



***„Harcolj a Wayfarers Brotherhood oldalán, ahogy áttöri a mágia szövetének hálóját, mely évszázadokon át rejtette Norrath ősi részét!“* Így hívnak a fejlesztők „táncba“ az EverQuest legújabb kiegészítőjével, melyet természetesen ismét olyan újításokkal adnak ki, hogy kívánatos legyen az új, és a veterán játékosok számára is. Valószínűleg szükség is van a Verant évek óta töretlen népszerűségű MMORPG-jének a megerősítésre, bár tapasztalataim szerint az egyre nagyobb számban érkező riválisok csak ideiglenesen gyengítik meg Norrath népesedését, előbb-utóbb a többség visszatér...**

A teljesség igénye nélkül kiemelnék néhány fontos dolgot, bár tudom, mire e sorokat olvassátok, ezer dolog változik, mint mindig egy-egy nagyobb újítás után...

A berzerker. Érdekes ötlet egy évek óta futó programba új osztályt bevonni, hiszen az érzékeny egyensúly könnyen felborulhat. A GoD-ban megjelent új foglalkozás eddig úgy tűnik, jól illeszkedik a többi közé, bár kipróbálói között nem aratott még osztatlan sikert. Mivel a berzerker ún. „chain class“, így tankolásra nem igazán alkalmas, de tud különleges támadásokat, és nem csak dobó, hanem kétkezes fegyverekkel is harcolhat, ráadásul csatakiáltásai miatt értékes csapattag lehet.

Mesterségek. Ezt a kiegészítőt valószínű minden mester megveszi, sőt, várta, mint a messiást, mert végre megkapták az új felületet, amely forradalmi változást hoz a szakmák gyakorlásába.

100 új AA skill. Az osztályonként változó képességekhez szükséges pontok begyűjtése néhány hónapra tuti, hogy leköti a fanatikus játékosokat is.

Felfedezés. A program által hozott új zónák felderítése még jelen idő, erről nem sokat lehet mondani. Az biztos, hogy csak magas szinten (50 felett) érdemes próbálkozni, és egy részüket LDoN kiegészítő nélkül nem érhetjük el...

Hűbérrendszer. Az egyik legérdekesebb újítása a programnak, mert a karakterek szülővárosukban tárgyak vagy pénz átadásáért pontokat kapnak, amelyek felhasználásával hasznos, ideiglenes tulajdonságokra tehetnek szert. (A kiegészítő még csak alig egy hete jelent meg, s ezeket a lehetőségeket máris megváltoztatták, a közösség egyelőre forrong...)

Köszönöm, nem táncolok. Nagyon ritka pillanat egy mindig kalandra vágyó, érdeklődő játékos életében, hogy ilyet tegyen, de azt kell mondanom, „köszönöm, de nem táncolok“. 1999 nyara óta játszottam ezzel a programmal, mely elismerem, tartalmát (és nem a „csomagolását“) tekintve még mindig a legjobb a piacon. Ennek ellenére erősnek érzem, hogy a játékosokat szinte belekényszerítik az újabb és újabb kiegészítők vásárlásába, mindig van benne kicsi nyalánkság a kezdőknek is, és elegendő húzóerő a veteránoknak is.

Objektíven nézve a kiegészítő tartalmas, érdekes, alkalmas arra, hogy a magas szintű, hardcore játékosokat is lekösse még 1-2 hónapra, és lehet, hogy mindössze ez volt a cél, az erősödő riválisok mellett megtartani Norrath kalandozóit. Bár az elméletem kicsit sántít, hiszen már tudom, a nemsokára bekövetkező motorfelújítást követi majd egy újabb kiegészítő is...

Lily





Hangulatos kép, hajóval és helikopterrel

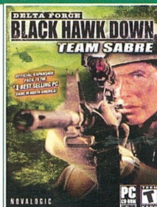


Hangulatos kép Trabanttal és helikopterrel.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • **Kiadó:** Novalogic • **Fejlesztő:** Ritual • **Web:** www.novalogic.com



- Kolumbia és Irán;
- 10 kíméletlen single küldetés;
- 7 variáció egymás irtására

Aréna:

Black Hawk Down 60%



Conflict: Desert Storm II 70%



Rainbow Six 3 90%



Múlt hónapban a Novalogic bétaverzióval biztosított minket a Team Sabre BHD-t messze túlszárnyaló minőségéről. A végleges változat, mint megcáfolhatatlan bizonyíték, előbb landolt asztalunkon, mint vártuk, és tanúsítja: a négyszer egymás után megbecstelenített – tehát öt részes – sorozat a Ritualnál szakavatott kezekre talált.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Most, hogy a kereskedelmi verzióban a küldetések felvezető szöveget és rádiós eligazítást kaptak, egyértelművé vált, hogy Ridley Scott (három kiló hamut a fejemre egy évvel ezelőtti megsértéséért) filmjével már csupán a jelentős reklámértékkel bíró név tart kapcsolatot. A Szomáliából kivont Delta és SAS csapatok (bizony, a britek besegítésével a sorozat most már eredeti címéhez is hűtlenné vált) egyik fele Kolumbiában, a másik Iránban landol. Előbbinek négy küldetés keretében a kokain-földesúr, Antonio Paolo készleteit és kapcsolódó létesítményeit kell megnyirbálnia magával a drogbáróval zárva le az aktát. Utóbbinak a Hatim Jaareah Bin Shamim Kalb generális vezette, olajipari alapokon nyugvó függetlenedési törekvést kell gyökereiben elfojtania Kharq szigetén hat misszión keresztül.



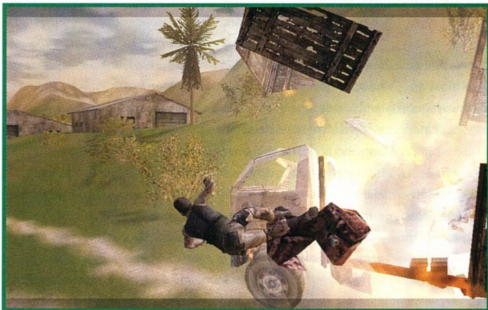
A bevetések általában összetettek, hihetően megtervezettek, izgalmasak és élvezetesek, bár a hasonló témát feldolgozó programok esetében jelentkező rossz szájíz néhol egész a gyomorégésig fokozódhat. A határozottan jövőbe mutató, az iráni konfliktust feldolgozó küldetéssorozat egyik epizódja a legjobb példa – az arabok el akarják rejteni még az ENSZ ellenőrök megérkezése előtt vegyi fegyvereiket, s ezt a Deltának kell tűzön-vízen át még időben megakadályoznia, majd mind a négy palack tiltott anyagot leszállítania a UN bázisra. Ha fekete humornak fogjuk fel, akkor persze külön tapsot érdemel. A hasonló visszásságokon azonban a játékmenet kiválósága most segít felülemelkedni. A helyszínre mindig valamilyen járművel érkezünk, melyet több, óvatos és körültekintő kivitelezést kívánó, egymáshoz láncban kapcsolódó feladat követ remekül kidolgozott sorrendben és terepen. Sem a hírhedten ostoba ellenfeleinknek, sem velük vetekedő, bamba társainknak nem jutott több ész a Team Sabre-ben, ám előbbiek ravasz elhelyezkedésüknek, utóbbiak lecsökkent számuknak (és mert messze mögöttünk maradva nem állnak a tűzvonalba) köszönhetően mégis reálisabb játékélményt produkálnak az alapprograménál. Persze a taktikai akciójátékban a realitás egyenes eredménye a nehézség, melynek szintje ezúttal némely esetben súrolja a lehetetlent, és gyakran jár az észvesztő környékén. A sasszemmel is épphogy kiszúrható, ám még az után is váratlanul támadó ellenségen túl oka ennek, hogy medium fokozaton már pár golyó is elegendő a pokolhoz, a mentések száma pedig néhány esetben irreálisan korlátozott (a programnak ezen a részén határozottan látszik a végső teszt hiánya). Minden negatívum ellenére a single player módot határozottan átélhetőnek éreztem. (Persze elképzelhető, hogy csak a bűntudat ütött rajtam ki ilyenformán,


Vidám kép, szomorú jelenet előtt.

amiért hónapok óta mindent – bár igazságosan, de – lehúzok, ami a kezem alá kerül... minden játékot, úgy értem.)

A multiplayer közel ekkora elégedettséget ébreszt – immár ésszerű lépésnek nevezhető a Delta Force-t online szórakozási formaként választani (eddig több ezer embert tartottam emiatt ésszerűtlennek). A DM és a TDM szokásos párosán túl a CTF is kapott egy társat a FlagBall képében, ahol mindössze egy zászló hazalobogtatása a cél. Team Aréná-s emlékeim kiabálnak, láttunk már ilyet. A Team King of the Hill, melyben egy adott körzet adott ideig történő, minél egyoldalúbb birtokba vétele a cél, szintén nem eredeti ötlet. A Search and Destroy unikumát az adja, hogy az ellenfél körzetében telepített tucatnyi fegyvert kell megsemmisítenünk egyetlen célobjektum helyett, ám egyszerre csak két bombát cipelhetünk. Így parázs csaták folynak a két bázison túl egy harmadik hely, a fegyverraktár környékén, ahol ráadásul elfoglalható respawn pont található. Az Attack and Defend már ugyanennek leegyszerűsített, egy támad – egy véd változata. A térképek az egyjátékos módhoz hasonlóan méretükben hordják erejüket. Bár kidolgozásuk minősége nagyon széles skálán ugrándozik, a megfelelően magas csapatlétszám mellett többségük meglepően élvezetes csaták megvívására alkalmas – az SAS vagy a Delta kötelékében, kommandós, nehézgépfegyveres, vagy szanitéc szerepben egyaránt.

Lássuk, amit látni kell! Nem szépségéért, csak mert a látványt látni szokták. A textúrák még mindig életlenek, homályosak, a poligonszám a tárgyak és a karakterek esetében még mindig kicsit alacsony, ám a rég megboldogult Commanche 4 egykor még benchmarkként is hasznosított engine-jének akad egy hatalmas előnye. Akciójátékok távlataiban gondolkodva képes végtelen távolságok villámgyors renderelésére, és ezt a Ritual mesterei végre maradéktalanul kihasználták. Bátran állíthatom, ezekhez a belátható-belőhető-bejárható távolságokhoz képest még a Battlefield is csupán játszóterekkel operál. A kiegészítőben – köszönhetően nagyrészt az új helyszínek földrajzi adottságainak – a színekkel, növényzettel való trükközés is látványosabb eredménnyel járt. Hiába mosott és szögletes a táj, mégis életteli, többnyire vonzó benyomást kelt. A pixel árnyalta víz természetesen mit sem vesztett szépségéből. Érdekes, kissé visszatetsző fejlesztés a Doom III stílusú nyálkás plasztikbevonat egyes falakon és fegyvereken – engem az id prezentációjában sem nyert meg.



Hangok terén a fegyverek helyzete valamicskét javult. Jobban mondva: a pár újonnan bekerült típus jól szól, a régiek zörgő kerregését meg már megszoktuk. A környezeti zajok minden esetben tökéletes aláfestésként szolgálnak, ám ami igazán példaértékűre sikerült, az a rádiókommunikáció. Ha lenne helyem, szívesen hoznék fel példákat realizmusára, tökéletes helyzethez idomulására, szolid poénjaira, nem túlkapott stílusára, így azonban legyen elég annyi, hogy a fentiek bizony jellemzik, s mindemellett szinte folyamatosan szól. A zene sajnos nem hozta végig a béta alapján elvárt színvonalat, de így is bőven a hallgatható kategóriát támasztja – ez az egyetlen pont, ahol az alapprogram kiegészítője fölé kerekedhet. Sajnos a játszhatóságot temérdek irritáló, áteresztő falak, megbénuló társak képében jelentkező bug rontja. Mégis, minden mellékíze ellenére az év eleji uborkaszezonban a Team Sabre duplán élvezetes falat – kár, hogy a Black Hawk Down kell hozzá.

Lucas



Ritual Entertainment

A Ritual alapítója, Richard „Levelord" Gray hírnevének köszönhetően a csúcson kezdte: a '90-es években még az EA-hoz hasonló uralkodóként kezelt Activision évekig finanszírozta első, ambiciózus megaprojektjét, a SiN-t. Akkoriban a várólistákon a Half-Life csak ez után a név után következett, ám az egymást fedő megjelenés mára szinte el is felejttette velünk. Fantasztikus alkotás volt, de egyben talán minden idők legbugosabb játéka. Imádtam, mégis kettétörtem. A „cicicentrikus" Heavy Metal F.A.K.K. 2 szintén különleges, ám a vásárlók által hasonlóképp elismeretlen mű, a Blair Witch Project három epizódja közül a Ritual által vállalt a legjobb, de a tavaly debütált Elite Force II is a csendben elfelejtett kiválóságok listáját gyarapítja. Egyenesen lefelé ívelő karrier egyetlen bukás miatt – ez a pont remélhetőleg a hullámvölgy legalja.

Pro: életközeli hangulat; izgalmas játékmenet; felfrissült színhelyek hatalmas tereppel;

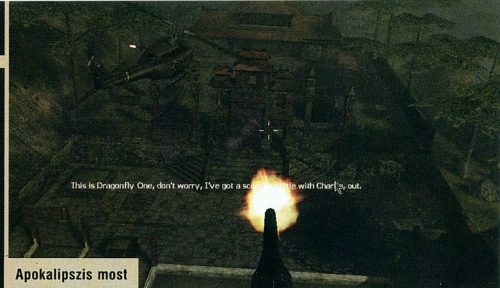
HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
75%

Kontra: teszteletlen, kiegyensúlyozatlan, bugos; életlen grafika; elmételen ellen





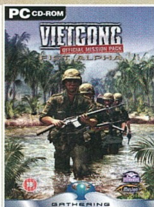
Apokalipszis most


Born to kill

VIETCONG: FIST ALPHA

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Gathering of Developers • **Fejlesztő:** Pterodon • **Web:** www.vietcong-game.com



- **Hét új misszió.**
- **Hat új fegyver.**
- **Öldöklés a dzsungelben.**

Aréna:

Line of Sight: Vietnam 73%



Vietcong 74 %



Platoon 50%



Lassan egy éve már, hogy a cseh illetőségű Pterodon piacra dobta Vietnami háború ihlette FPS-ét, a Vietcongot, mely – bár megjelenését komoly várakozás előzte meg – azóta lassan mégis a feledés homályába merült. Most megjelent új küldetéslemeze a Fist Alpha lehetőséget biztosít a magukat zöldsapkásnak érzőknek, néhány újabb bevetésre Vietnam fülledt dzsungeleiben.



Az új szereplők. A küldetéslemez hét új egyjátékos és nyolc többjátékos pályát kínál a dzsungelbe vágyóknak. A sztori közel egy fél évvel az alapjáték eseményei előtt kezdődik, és szakaszunk előző, nem túl hosszú életű őrmesterének az utolsó bevetéseit dolgozza fel. A cinizmustól sem mentes Douglas őrmester személyében messze szimpatikusabb karakterrel találkozhatunk, mint későbbi utódja esetében. Rajta kívül szakaszunk még egy új taggal „bővül", tekintve, hogy néhány küldetés erejéig nem a már előző részből megismert nyomkeresőt kapjuk magunk mellé, hanem egy másik vietnami urat. Őt azonban az ötödik küldetés környékén kilövik mellőlünk, így helyét az alapjátékban már az a jól bevált fickó veszi át, akinek a neve most éppen nem ugrik be. A lényeg, hogy küllemükben elhanyagolható, szókincsben és képességeikben az égvilágon semmi különbség nincs köztük.

7.62 milimeter Full Metal Jacket. Valamit javíthat kedélyállapotunkon, ha a fegyverraktárunk polcaira téved tekintetünk, amelyet jó pár új berendezéssel töltöttek meg az előző részhez képest, melyek közt újdonságként fegyverünk csövére erősíthető bajonetteket is találunk majd. A szám szerint hat új fegyver közül a legérdekesebb darab talán a második világháborús M1 Garand puskából kifejlesztett M14-es automata karabély, amelynek mind a távcsöves, mind pedig anélküli változatát használhatjuk a hazai pályán játszók sorainak ritkítására. Ennek a szovjet megfelelője a Tokarev svt 38. Fékezettebb zajkibocsátást igénylő küldetések során jól jöhet még a Sten géppisztoly, és végül, ha minden kötél szakad, Skorpió géppisztollyal is szórakoztathatjuk a mesterséges intelligenciát.

A mesterséges intelligencia azonban hathatós közbenjárásunk nélkül is szemrebbenés nélkül beleröhög a képünkbe. A fejlesztők szemmel láthatóan javítottak valamicskét saját beosztottjaink az előző részben megtapasztalt kritikán aluli szellemi képességein. Már fele annyira sincsenek láb alatt, mint az alapjátékban, és már nem is szabotálják az akciókat oly mértékben, hogy szívesebben vadásznánk rájuk, mint az egyébként még mindig meglehetősen intelligensen taktikázó ellenségre, akit ha le is akarunk puffantani, bizony nem lesz könnyű dolgunk. Easy fokozaton még szinte akadálytalanul lehet Rambót játszani a dzsungelben, normál fokozat fölött azonban már igencsak tanácsos kikérni kezelőorvosunk, illetve gyógyszerészünk véleményét. Ne legyenek illúzióink, az AI reflexeivel nem vehetjük fel a versenyt, persze próbálkozni lehet...

Összességében jellemző a Fist Alphára, hogy szinte teljesen mértékben mentes az alapjátékot annyira jellemző, idegesítő bugoktól, melyek bizonyos pontokon kínszenvedéssé változtatták a játékélményt. A program még így sem tökéletes, de ezen a téren már megüti azt a mércét, amelyik fölött már nyugodt szívvel a játékosok kezébe lehet adni.

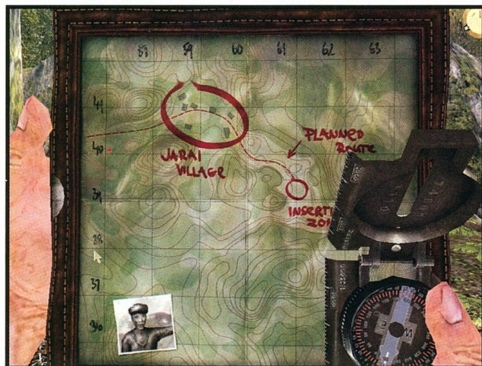


A látvány terén számottevő változást nemigen fogunk észlelni. Talán a katonák textúrái lettek kicsit kidolgozottabbak, de azok sem számottevően. A Vietcong grafikája ugyanakkor még mindig megállja a helyét: a dzsungel, amely ténykedésünk nagyjából nyolcvan százalékához szolgál, díszletül többnyire tényleg igazi őserdő képét mutatja indákkal, átjárhatatlan cserjésekkel, hatalmas fákkal és keskeny ösvényekkel. Hasonlóan pofásra és hangulatosra sikerültek a játék motorját használó átvezető animációk, melyekkel készítői nem fukarkodtak teletömni a Fist Alphát.

„A program még így sem tökéletes, de ezen a téren már megüti azt a mércét, amelyik fölött már nyugodt szívvel a játékosok kezébe lehet adni."

És ami maradt a régiben. Az igazi gondok a Fist Alphával ugyanott kezdődnek, ahol annak idején a Vietcong esetében is, ez pedig nem más, mint a játékmenet és az élmény. Sajnos a Fist Alpha egy kaptafára készülő küldetései nem túl sok változatossággal kecsegtetnek. Feladatunk többnyire hosszabb-rövidebb kirándulásból áll a dzsungelben, minek során leküzdjük a bokrokban megbúvó gerillákat, aztán felrobbantunk valamit, vagy kiszabadítunk valakit az ellenség karmai közül, végül irány az evakuálási zóna, ahol felpattanunk a helikopter fedélzetére, majd irány haza. A készítők mentségére legyen mondva, hogy látszólag mindent elkövettek, hogy a maximumot tudják kihozni a témából. A Vietcong tesztelésekor még azon a véleményen voltam, hogy kis kreativitással sokkal élvezetesebbé lehetett volna tenni a játékot. A Fist Alphával eltöltött jó pár óra játék után azonban egyre jobban hajlok arra az álláspontra, hogy ezért nem is annyira a kreativitás hiánya, sokkalta inkább a témaválasztás okolható. Egyre inkább úgy tűnik, hogy a vietnami jellegéből adódóan nem éppen a legideálisabb konfliktus az effajta feldolgozásra.

„Az igazi gondok a Fist Alphával ugyanott kezdődnek, ahol annak idején a Vietcong esetében is..."



Ami viszont még mindig nagyon ütős, az nem más, mint a játék zenéje. Néha kifejezetten érdemes lepihenni egy kicsit két küldetés között a bunkerben, a rádió mellett, amelyből a rock aranykorának jobbnál jobb klasszikusai recsegnek, akárcsak az átvezető animációk alatt. Elismerésem a fejlesztők ízlésének, a játék zenei anyaga messze a legszínvonalasabb a közelmúltban hallgatottak közül, egyedül talán a Mafia hangulatos jazz-betétei érhetnek a nyomába.

A rendszerkövetelményt tekintve a Fist Alpha 1024*768-as felbontásban, minden grafikai beállítást a maximumra csavarva, néhány kivételtől eltekintve zökkenőmentesen futott egy 1700 MHz környékén zümmögő processzorral 256 MB RAM-mal, és egy 128 MB-tal felvértezett ATI Radeon 9100-as videokártyával felszerelt konfiguráción, ami elfogadható teljesítménynek tekinthető, habár az ajánlott követelmény felső határán már nem illene egy pillanatra sem megakadni.

Az ítélet. A Vietcong: Fist Alpha vélhetően sehol nem kapja majd meg az év küldetéslemeze címet. Elsősorban valószínűleg azért, mert mikor karácsony környékén az effajta listákat csinálni szokták, már újfent senki nem fog emlékezni rá, hogy tavasszal néhány óra erejéig a Fist Alpha dzsungelében dühöngött, és szívta magába a „napalm szagát reggel" (a téma egyik legnagyobb filmes klasszikusát idéző képzavar). Ezen alighanem az sem fog változtatni, hogy a Gathering tekintettel arra, hogy a Fist Alpha nem fut önmagában, hanem csak az eredeti játék megnyugtató közelségében hajlandó dorombolni, a közeljövőben kiadja mindkettőt egy Purlple Haze felirattal ellátott dobozba csomagolva.

SE

Bell Uh1 Iroquise

A Bell Uh1 Iroquise helikopter, ismertebb nevén a Huey az idők során kétségtelenül a vietnami konfliktus jelképé vált. A háború alatt, melyben a földrajzi adottságok következtében az utánpótlás és a csapatszállítás feladatát a legtöbb esetben csak légi úton lehetett megoldani, a Huey hatalmas mennyiségű hadianyagot és katonát szállított a frontra, vagy éppen menekített ki onnan.

Pro: Jó zene, látványos animációk, új fegyverek

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
P4 1800, 256 MB RAM, 1,8 GB HDD

ÖSSZESEN
75%

Kontra: Egysíkú játékmenet, kevés küldetés





Orosz célkeresztben a szövetséges európai Tiger.

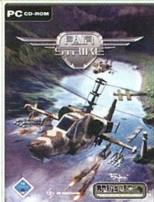


Arcade módban a helikopterünk külső nézetből is ugyan olyan jól irányítható, mint pilótafülkéből – igazi akciójáték.

FAIR STRIKE

INFOBOX

Kategória: szimulátor/akció • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Fejlesztő:** G5 Interactive • **Web:** www.fair-strike.com



- 4 hadjárat – 38 küldetés
- 8 helikoptertípus
- szimulátor és arcade játékmódok

Aréna:

Enemy Engaged sorozat 85%



Gunship! 72%



Comanche 4 47%



Valerij Kozledub soha nem hitte volna, hogy 15 évnyi hidegháborús szolgálat után együtt repül majd egyszer az „ellenséggel". Pedig most, ahogy a korlátnak támaszkodva figyeli a Karib-tenger azúrkék hullámait, a gépek fegyverzetéért felelős piros mellényes matrózok éppen egy amerikai Apache harci helikopterre pakolják fel a rakétákat. Ez az Apache és az ő Ka-50-es Hokumja fél óra múlva közös bevetést hajtanak majd végre a helyi drogkartell erői ellen... A világ vezető hatalmainak segítségével összeállított helikopteres csapásmérő erő megérkezett a térségbe, hogy eltörölje a föld színéről a terroristákat.

Emlékszem, három-négy évvel ezelőtt volt egy olyan hónap, amikor hetente jelent meg egy-egy új helikopteres játék. Sajnos a hirtelen bőség után ránk köszöntött a böjt, és a legutóbbi Comanche bukása óta egészen mostanáig várnunk kellett, hogy újra elfoglalhassuk helyünket egy Apache vagy egy Ka-52 Alligator pilótafülkéjében.

Az orosz nemzetiségű G5 Interactive tanulva az eddigi helikopteres játékok hibáiból és persze újításaiból nekiállt, hogy megvalósítsa azt, ami eddig egyetlen fejlesztőcsapatnak sem sikerült: elkészíteni egy olyan játékot, amelyik állításuk szerint egyaránt megfogja majd az akciójátékok és a szimulátorok közönségét is.

Hadjáratok, bevetések. A bevezetőben említett koalíciós erő színeiben a világ négy pontján tehetjük próbára tudásunkat: a Karib-tengeri drogvadászat után jön Dél-kelet Ázsia majd a Közel-Kelet és legvégül a Balkán. A küldetéseket egymás után, sorrendben kapjuk meg, hadjáratonként 7-8-at, összesen 38 egyre nehezedő misszióban kell helytállnunk. Sajnos a küldetések és a hadjáratok nélkülöznek minden dinamizmust, így 25-ik próbálkozásra is ugyanott lesznek az ellenséges katonák, ahol legutóbb is voltak.

A bevetés előtt gyors eligazítást kapunk, a játék engine-jével készült állóképeken bemutatják az elpusztítandó célpontokat, majd következik a fegyverzet-kiválasztó képernyő, ahol összeállíthatjuk a csapatunkat, és felszerelhetünk minden gépet a nekünk tetsző fegyverzettel, majd pedig jöhet a felszállás.

A teljesen statikus küldetések mellett még egy nagyon nagy hibát találtam a Fair Strike e részében, mégpedig, hogy a kezdő játékosoknak nincs lehetőségük gyakorolni: a program ugyanis nem tartalmaz tréning módot. A repülést, a fegyverek kezelését élőben, a csatatér fölött kell elsajátítani, ami azt eredményezi, hogy az első 4-5 küldetést körülbelül 20-szor fogjuk újra kezdeni, mire minden alapvető dolgot megtanulunk kezdve a felszállástól a navigáción át a rádiózásig – el lehet képzelni, hogy mennyire unalmassá válik így a játék, főleg ha hozzáteszem, hogy a küldetések előtt szó szerint percekig csak a LOADING képernyőt látjuk!

A helikopterek és a fegyverzet. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy kapjuk az egyre jobb és modernebb helikoptereket. A bevetés előtt kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel és fegyverzettel szeretnénk repülni, illetve ugyanezt megadhatjuk a kísérőinknek is. A hiúbb pilóták még át is színezhetik a masinájukat, de ennek igazán csak multiplayer módban van jelentősége.

Miután a fejlesztő csapat orosz nemzetiségű, így nem meglepő, hogy a hat repülhető típusból három orosz gyártmány, kettő amerikai és egy európai fejlesztés. A helikopterek között igazából nincs nagy

Helikopterinfo



Ka-50 Hokum

Az orosz hadsereg egyszemélyes támadóhelikoptere. Jellemzője több más Kamov helikopterhez hasonlóan a koaxiális rotor-elrendezés, ami stabil repülési tulajdonságokkal ruházza fel ezt a típust.



Ka-52 Alligator

A Hokum kifejlesztése után az orosz mérnökök is rájöttek arra, amire az amerikaiak még Vietnamban: a harci helikoptereknek legalább kétfős személyzetre van szükségük. Az Alligator a Ka-50-es kétszemélyes, továbbfejlesztett változata.



Ka-58 Black Ghost

Az oroszok válasza az amerikai Comache-ra. Lopakodó technika és belső fegyvertér jellemzi ezt a típust.



Ka-60 Kasatka

A kiöregedő Mi-8 és Mi-17-es típusok leváltására készített szállítóhelikopter.



AH-64A Apache

Talán a legismertebb, és legtöbbet bizonyított harci helikopter-típus. Részt vett mind a két iraki háborúban, megbízható, strapabíró gép erős fegyverzettel.



RAH-66 Comanche

Az Apache felváltására tervezett, lopakodó képességekkel bíró új típusú high tech harci helikopter, az ellenséges tankok rémálma.



UH-60 Black Hawk

Az amerikai hadsereg, a légierő és a tengerészet több különböző változatban is használja ezt a jól bevált szállítóhelikopter-típust.

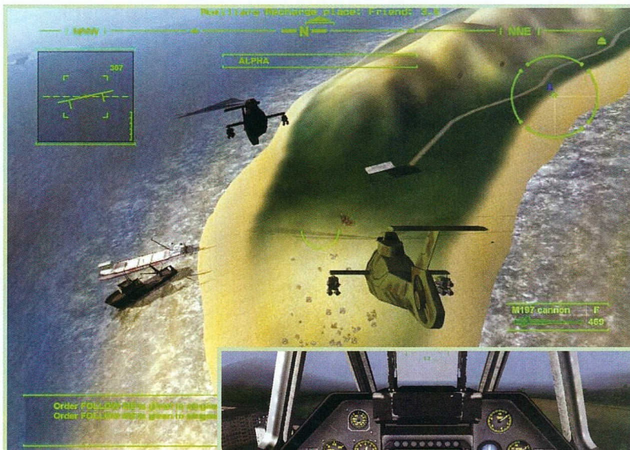


PAH-2 Tiger

A Tiger, más néven Eurocopter közös német-francia fejlesztés. Az Apache-csal egyenértékű, sőt talán még jobb tulajdonságokkal is rendelkezik. Fő fegyverzete a TRIGAT irányított páncéltörő rakéta.

különbség, kezdőknek talán a Kamovokat tudnám ajánlani, a dupla, egymással ellentétesen forgó főrotor ugyanis kiegyenlíti a nyomatékot, amit a megszokott elrendezésű amerikai illetve európai típusokon az oldalkormánnyal folyamatosan korrigálni kell.

A kiválasztható fegyverzet a gép nemzetiségétől és típusától függően lehet Vikhr vagy Hellfire páncéltörő rakéta, Hydra vagy S-8-as nem irányított rakéta, illetve az önvédelemre Igla és Stinger infravörös vezérlésű rakéták állnak rendelkezésre.





Sajnos a három MFD képernyőn kívül a többi műszer csak dísz.

Grafika és hangok. A játék grafikájára igazán nem lehet panaszunk. A pixel shadereknek köszönhetően a víz csillog és hullámzik, a homokos parton pálmafák nőnek, a robbanások lökéshulláma végigszáguld a tájon, a rakéták pedig gyönyörűen megvilágítják a környező tárgyakat.

A terepen szinte minden elpusztítható: ha egy erdőbe vagy a gonosz drogbárók kokainültetvényébe rakétával belelövünk, a robbanással terjedő tűz a környező növényzetet is letarolja – gyönyörű látvány és nagyszerű ötlet! Persze ennek a sok újításnak megvan a hátulütője is, az átlagosnál egy fokkal jobb konfiguráció kell a játék akadozásmentes futtatásához. Sajnos a grafikus motor nem mentes a hibáktól sem, a hajón szolgáló matrózok többször is a fedélzet felett pár méterrel sétálgatnak, az ellenséges helikopterek pedig simán átrepülnek a tereptárgyakon és a hegyeken.

A Fair Strike hangjai még éppen megfelelőnek mondhatók, bár a gépágyúk kelepelése valahogy nem sikerült túl meggyőzőre, és a robbanások hangjai sem fektették két vállra a jó öreg Videoton hangfalaimat. A menüben és a repülés alatt hallható dinamikusan változó zene pedig a felejthető kategóriába került.

Játékmenet és irányítás. A Fair Strike fejlesztőinek legjobb húzása, hogy egyszerre próbálnak megfelelni az arcade- és a szimulátorrajongóknak. A játék beállító képernyőjén egyetlen egérkattintással átválthatunk a hardcore és a könnyített mód között. Ha az előbbit részesítjük előnyben, akkor olyan nehezítő tényezőkkel kell szembenéznünk, mint a már említett főrotor-nyomaték, a rotorlapátok átesése vagy a földközeli széllökések. Amíg szimulátormódban a jó joystick elengedhetetlen, az arcade irányítás a jól bevált WASD billentyűkombinációra és az egérre korlátozódik. Nem kell félnünk a lezuhanástól, nem kell a le- és felszállással bíbelődni, csak az akció a lényeg, az pedig lesz elég... És itt érkeztünk el a program másik nagy hibájához: egyértelműen látszik, hogy a játéktervezők az arcade mód köré építették fel a küldetéseket. A helikopteres taktikákat teljesen felejtsük el: nincs értelme lassan, lesből támadni, nem lehet bekerítéssel próbálkozni, mivel az ellenség átlát a hegyeken, így csak a gyors, direkt támadás vezet sikerre, erre pedig legalkalmasabb az arcade irányítás és fegyverzet.

Nehéz objektíven ítélkezni a Fair Strike-ról, hiszen a sok kellemes dolog mellett rengeteg bosszantó apróság is belekerült a játékba. Ha valaki a gyors, izgalmas játékmenetet szereti, csak pár órára akar kikapcsolódni és lövöldözni egy kicsit, annak a G5 Interactive új játéka tökéletesen megfelel. Sajnos azonban hiába a szimulátor mód, a rosszul beállított játékmenet és nehézségi szint valamit a bugok nem adnak teret, hogy azt ki is használhassuk, így a komolyabb játékosoknak pár óra elteltével elmegy a kedve az egésztől.

neuro

Pro: Szép grafika. Pörgő játékmenet

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	10	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
62%

Kontra: Lineráris hadjárat. Hosszú töltési idők. Nincs gyakorló mód





Valentin-napi ajándék Hasfelmetsző Jacktől. Vajon mi lehet benne?

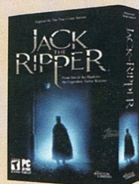


Az utca népe – 1901. New York

JACK THE RIPPER

INFOBOX

Kategória: kalandjáték • **Kiadó:** Wanadoo Edition • **Fejlesztő:** Galilea Interactive • **Web:** www.galilea.com



- Elsőszemélyű irányítás.
- Lineáris játékmenet.
- Sok programhiba.

Aréna:

The Cameron Files 60%



Road To India 64%



Post Mortem 71%



A lány zihálva vette a levegőt, miközben tekintete megpróbált áthatolni a sikátor sötétjén, de a viharos időben még a beszűrődő lámpák fénye is alig tudott áttörni az éjszaka árnyain. Nem tudta, ki az a férfi, aki a bordélytól követte, de a zsigereiben érezte a belőle áradó kegyetlen rosszindulatot. Magához ölelte kalapdobozát, és óvatosan a következő sarok felé indult.
Alig tett pár lépést, mikor a fenyegető sziluett ismét feltűnt. Felsikoltott, és szaladni kezdett, de a sötétben megcsúszott, és a szennyes pocsolyába esett.
Tagjaiból kifutott az erő, amint a férfi lassú közeledését figyelte. Az életösztön még pár elkeseredett mozdulatra sarkalta, megpróbált kúszva távolodni végzetétől, de a késpengén megcsillanó fény láttán bénult dermedtség vett rajta erőt. Teleszívta tüdejét levegővel, hogy egy végső, panaszos sikításban fújja ki azt, de a lecsapó penge torkára forrasztotta sikolyát.

Hasfelmetsző Jack, minden idők leghíresebb tömeggyilkosa számtalan könyv, film és számítógépes játék ihletője. Az elmúlt évben a Galilea fejlesztőcsapat tagjai igyekeztek feldolgozni a titokzatos mészáros történetét – azt kell mondanom, nem sok sikerrel. Játékuk legjobb esetben is csak közepes kategóriába sorolható, bár aki megtekinti a záró képsorokat, könnyen lehet, hogy még ezt is túl jóindulatúnak találja. Nem emlékszem, láttam-e valaha ilyen gyatra befejezést a kalandjátékok történetében.

Interaktív mozgóképek. Hagyományos kalandjátékokhoz fűződő töretlen lelkesedésemmel bizonyára kihalófélben lévő fajhoz tartozhatok, hiszen ha évente egy ilyen megjelenik, már sokat mondok. Arra gondolni sem merek, hogy a szoftveripar nagyjaiból kiveszett a fantázia, netán a kalandozók vesztették el türelmüket a hosszabb, komolyabb kihívást jelentő programokkal szemben, biztos a változó időknek köszönhető, hogy újabban főként első személyű megjelenítést használó, gyorsan kivégezhető játékok látnak napvilágot. Sajnos a Jack The Ripper névre hallgató alkotás minden szempontból megfelel ennek a leírásnak. Noha papíron kalandjáték kategóriába tartozik, gyakorlatban alig több a teendőnk, mint körülbelül harmadszáz képernyőn ide-oda rohangászni, újra és újra felkeresni ugyanazokat az embereket, hátha az eltelt öt perc alatt eszükbe jutott valami, ami előre mozdíthatja kutatómunkánkat, nagy ritkán tárgyakat vehetünk magunkhoz, melyek közül, ha szerencsénk lesz, talán használhatunk is párat, sőt, az igazán kitartó kalandozók még a kisiskolások fejtörőgyűjteményéből kiemelt logikai feladványokkal is szerencsét próbálhatnak. Én ezt se kalandnak, se játéknak nem nevezném, szerintem a készítők is csak azért próbálták beleerőszakolni ebbe a kategóriába, mert a marketingeseik túl hoszszúnak találták az egérkattintásokkal mozgásban tartható animációs film elnevezést.

A világ görbe tükörből. Nem kell komoly mondanivalót keresni a fejezet alcímében, filozófiai eszmefuttatás helyett a





kinézetről kívánok írni. Ugyanis a játék során nem tudtam szabadulni attól az érzéstől, hogy valami vicces kedvű egyén üvegburát húzott a főhős fejére, melyen gyomorforgató torzítással törik meg a fény. Komolyan, ezt figyelve már-már megtapasztaltam, mit éreznek a kezdő tengerészek a háborgó tengeren utazva.

No, nem mintha olyan nagy kár lenne a látványért, bár az utcák és a szobák még csak kinéznek valahogy, az emberek mozgásukat és végtagjaik illesztéseit tekintve leginkább elöregedő marionett bábúk hatását keltették bennem. Ám egyvalamit meg kell hagyni, a fantáziátlan kinézet tökéletesen alkalmazkodik a sztereotip jellemvonásokhoz.

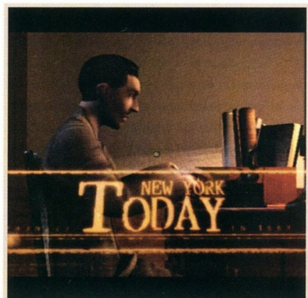
Vegyük bármelyik ponyvaregényt: milyennek írják le bennük a napilapok főszerkesztőjét? Természetesen megrögzött szenzációhajhásznak, akinek mindössze két célja van életében: beosztottjai ugráltatása és az ablak nélküli szobában is átlátszó szemellenző viselése. A kis újságárus fiú figurája se rendelkezik egyedibb vonásokkal: vagy nagy hangon harsogja az újságok szalagcímeit, vagy teljes mellbedobással éli az utcai zsiványok életét. Talán a bordélyház madámját se nehéz elképzelni, amint csipkés fűzőbe erőszakolt másfél mázsás testével a pult mögött terpeszkedik, és durvasággal határos csípős megjegyzéseivel igyekszik elijeszteni a kuncsaftokat. (Megjegyezem, ezt olykor egész szórakoztatónak találtam, különösen, mikor a játékkal ismerkedő barátnőm kétségbeesetten igyekezett elkerülni a matrónával történő kommunikációt, hogy ne kelljen az ordítozását hallgatnia.)

Azért nem akarok igazságtalannak tűnni, ezek a személyek a rengeteg klisé ellenére is egész jól illeszkednek a történetbe, kitalálóiknak sikerült elegendő egyéniséget csöpögtetni beléjük, hogy ne legyenek teljesen közömbösek számunkra.

Alapvetően állhatna ennyiből a kézikönyv: „Jobb kattintással éred el a tárgylistát, az ESC gombbal hozod fel a főmenüt, minden egyébhez kövesd a kurzort" – hivatalos honlap

Ír népdalok és sikolyok. A játék egyetlen jellemzője, amiben alig találtam kivetnivalót, a hangvilág volt. Igaz, lehetett volna kicsit több a feszültségkeltő zenebona, de az utcai zajok majdnem olyan jól hozzájárultak a hangulat megteremtéséhez. Persze csak behunyt szemmel, mert egyes helyszíneken forgalmas piac hangjai ostromolták hallószerveimet, holott alig két-három ember téblábolt körülöttem. Ettől eltekintve a hatás nem rossz, legalább e téren megvalósították azt, amit a grafikával nem sikerült. Ami pedig az egyik központi karakter, az ír bárénekesnő produkcióit illeti, azok valóban élvezetesek. Időnként azért vártam perceket, hogy tovább hallgathassam Abigail csengő hangját ezzel is hozzájárulva a készítők erősen túlbecsült húsz-huszonöt órás játékidejéhez.

A játék során nem tudtam szabadulni attól az érzéstől, hogy valami vicces kedvű egyén üvegburát húzott a főhős fejére, melyen gyomorforgató torzítással törik meg a fény.



Venni vagy nem venni. Ez itt a kérdés. Ha a program teljes áron jelenne meg, a válaszom egyértelmű és messze hangzó nem lenne. Ám figyelembe kell venni, hogy ezúttal alacsony költségvetésű produkcióról van szó, nem várhatunk el Doom 3 szintű kinézetet tőle, és a fejlesztésre szánt rövid idő is erősen behatárolta a lehetőségeket. A történet még szódával elmegy, egyszer érdemes emiatt végigrohanni rajta, bár ez sem egyszerű feladat, hiszen a rengeteg programhiba megnehezíti, sőt, több esetben lehetetlenné teheti az előrejutást. Érdemes várni még egy keveset, míg kijönnek az első javítások, de legalábbis kihasználni az összes mentési lehetőséget, mert könnyen előfordulhat, hogy csak régebbi állás visszatöltésével juthattok tovább. Sok szerencsét a próbálkozáshoz!

Bird

Ripper

1888-ban brutális bűnesetek tartották izgalomban az egész világot. Fél év leforgása alatt legalább öt utcalány vesztette életét London keleti kerületeiben a Hasfelmetsző Jack névre keresztelt gyilkos keze által, aki miután megfojtotta áldozatát, gyakorlott mozdulatokkal elvágta a torkát és kimetszette valamelyik testrészét.

Bár sorozatgyilkosok már akkoriban is akadtak, eme esetek elhíresüléséhez a sajtó megerősödése nagyban hozzájárult. Gyakorlatilag minden nap jelentek meg cikkek világszerte a rendőrség munkájáról, illetve politikai pártok ígérgetéseiről. Így a hétköznapi gonosztevőből romantikus figura lett, akinek titokzatosságát tovább fokozta a tény, hogy a rendőrség sohasem volt képes kézre keríteni.

Pro: „romantikus" témaválasztás, kalandjáték

HANGULAT	18	25
JÁTSZHATÓSÁG	12	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
P4 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
58%

Kontra: gyatra kivitelezés, elavult játékmenet





Ötletnek nem volt rossz ez a lovaglás, de a kivitelezés csapnivaló.

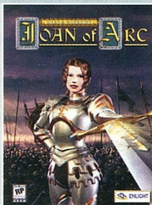


Szóval te vagy itt a király...

WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

INFOBOX

Kategória: hack&slash-RTS • **Kiadó:** Enlight Software • **Fejlesztő:** Enlight Software • **Web:** www.enlight.com



- RPG elemekkel megspékelt hack&slash némi RTS beütéssel
- 30-40 óra tiszta játékidő nyolc hadjáratra lebontva
- a középkor leghíresebb női tábornoka

Aréna:

Enclave 90%



Chaos Legion 60%



Dragon's Lair 3D 80%



Az Úr 1429. esztendejében egy tanulatlan parasztlány egy maroknyi kimerült francia katonával páratlan katonai bravúrt hajtott végre, Orleans felszabadításával reményt adott a 100 éves háborúban elgyötört franciáknak. Ez volt a háború fordulópontja, az angol tábornokok tehetetlenek voltak a vallási fanatizmustól fűtött gall harcosokkal szemben. Jeanne d'Arc még életében legenda lett a szegények és az elnyomottak között. Trevor Chan, a Capitalism, a Seven Kingdoms és a Restaurant Empire megálmodója különösen izgalmasnak találta ezt a karaktert, így lett ő legújabb játékának főszereplője.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Dynasty Warriors európai köntösben. A PC-sek ugyan nem ismerhetik ezt a konzolon nagy sikert aratott sorozatot (most tart a negyedik epizódnál), de a Dynasty Warriors töretlen népszerűségnek örvend Japánban. Az ok igen egyszerű, ez az a játékstílus, ahol nem kell sokat gondolkozni, könnyen emészthető, rendkívül látványos, ráadásul pillanatok alatt képes rabul ejteni az embert. Trevor és csapata úgy gondolta, hogy ez az a kategória, melyből jelen pillanatban hiány van PC-n, és remélhetőleg sokat el lehet adni a Sims nevelésben megfáradt játékosoknak. A feudális Japán villongásai azonban nem tűnt túl jó történelmi háttérnek, ezért keresniük kellett egy ismert és népszerű karaktert, aki köré felépíthetik az egész történetet. Rövid tanakodás után Jeanne d'Arcra esett a választás, mivel mindenki ismerte, könnyű kimondani a nevét, ráadásul még a csatavért is szépen ráfeszült a gömbölyű hátsójára.

Hack&Slash? RTS? RPG? Nagy bajban lennék, ha pontosan meg kellene határoznom a játék műfaját. Az Enlight úgy gondolta, hogy nem árt, ha mindenből adagol egy keveset így turbózva fel a várható eladásokat. Az akció- és a szerepjáték-elemekkel nincs is gond, teljesen rendben vannak, gyenge pillanatomban még élvezetesnek is mondanám őket. A bajok akkor kezdődnek, amikor a stratégiai részt leszünk kénytelenek használni, itt bizony vannak gyenge pontok.

Az ötlet maga nem is lenne rossz, a baj a kivitelezéssel van. Az első néhány küldetésben még nincs semmi gond, néhány egyedi ötlettel megspékelt mezei „hent" játéknak indult az egész. Akkor kapjuk az első rohamot, amikor a harmadik küldetés magasságában megtudjuk, hogy stratégiai rész is került a játékba, és ezt nekünk bizony használnunk is kell, főként, ha át akarunk jutni a következő szintre. Persze senki se gondoljon Civilization vagy Rise of Nations mélységű stratégiai részre, nincs nyersanyagbányászat, nem építkezhetünk, mindössze katonákat (nehéz- és könnyűgyalogság, alabárdosok, buzogányosok, íjászok, számszeríjászok) és ostromgépeket (faltörő kos, hajítógép, ágyúk stb.) toborozhatunk. Harc közben ezek az ostromgépek szinte használhatatlanok, mindössze arra jók, hogy az erődítmények ostromakor lerombolják a tornyokat, illetve lyukat üssenek a vastag kőfalba. Az igazi gondot az okozza,



A túlerővel szemben csak a felturbózott kombók segítenek.



Hülye angolok, csak nem gondoltátok komolyan, hogy tényleg kinyitom a kaput?

amikor az ostromgépeket el kell juttatnunk egyik helyről a másikra. Tudom jól, hogy a valóságban sem volt leányálom ezeket a fából és vasból készült monstrumokat eljuttatni az ostromlott várhoz, de ami ebben a játékban van, az kész katasztrófa. RTS módban először is iszonyúan belassul, az itt kiadott parancsokat a katonák igencsak félvállról veszik, ész nélkül kóricálnak mindenfelé, az ostromgépek meg véletlenül sem oda mennek, ahová mi szeretnénk (ráadásul előszeretettel ragadnak egymásba, hogy aztán a szűk átjárókat elzárják a többiek elől). A dolog pikantériája az, hogy az esetek 95%-ban ennek az egész „pepecselek az ostromgépekkel" mókának nincs semmi értelme, hiszen a kapukat és a vasrácsokat 20-30 robbanó nyílvesszővel egy perc alatt betörhetjük.
Szerencsére az akció és szerepjáték résszel nincs ilyen gond, az ügyesen ki lett találva. Az egér és néhány billentyű segítségével pazar és hasznos kombókat hozhatunk elő pofonegyszerűen. A teljesített küldetések és a lemészárolt ellenfelek után tapasztalati pontokat kapunk, megfelelő mennyiségű akció után akár szintet is léphetünk (30-as a maximálisan elérhető szint). Joan mellett még három játszható karakter kapott helyet (La Hire, Jean le Metz, Duke Alencon). Tetszés szerint bármikor átkapcsolhatunk rájuk, a mi irányításunk alatt jóval eredményesebben fejlődnek. Minden karakter különböző fegyverrel harcol, ezekből a küldetések során szerezhetünk egyre erősebbet (La Hire buzogányai félelmetesen jól néznek ki akció közben, de Joan tápolható kardja sem piskóta). Szintlépéskor a kapott pontok segítségével emelhetjük meg az életerőnket, új támadásokat tanulhatunk meg, növelhetjük a kombókhoz használt energiát, az erőt, az ügyességet, a védelmet és a vezéri képességet. Ez utóbbi meglehetősen lényeges, mivel ez határozza meg, hogy melyik tábornok hány katonának parancsolhat egyszerre.
Nem hagyhatom szó nélkül a lovak bevonását sem, ez az a rész, ahol végleg elúszott az a bizonyos „8-assal kezdődő értékelés". Ez kérem valami botrányos, az iszonyatosan béna grafikával és természetellenes animációval megáldott harci ménekre felkapaszkodhatunk, majd keresztülgázolhatunk az ellenfél sorain (sok értelme ennek sincs, hiszen a kombókkal jóval nagyobb sebzést okozhatunk). A paripa irányítása katasztrofális (pedig a menüben kétféle közül is választhatunk), ráadásul még csak nem is gyorsabb, mint a fürge gyalogosok.
A közelharci fegyverek mellett számoljunk az íjakkal és a számszeríjakkal, a távolból eredményesen és biztonságosan ritkíthatjuk meg az ellenfél sorait.

Grafika, zene, egyebek... Az Enlight tervei szerint ez az új generációs grafikus motor képzi majd az alapját a Wars and Warriors sorozat többi részének is. Ezt a helyükben azért még egyszer átgondolnám, ez a motor már tavaly is elavultnak számított volna, az Enclave nagyságrendekkel jobban néz ki, ráadásul nem szaggatott ennyire. Látszik, hogy a készítők mindent megpróbáltak, de ennyi 2004-ben már nem elegendő (életlen textúrák, közepes poligonszám, nevetséges vízmegjelenítés...). Ezeket a hiányosságokat ugyan a fejlesztők igyekeztek ellensúlyozni éjszakai és nappali küldetésekkel, esővel, viharral, de ezeknek inkább díszítő elemek, gyakorlati szerepük nincs.
Jók lettek viszont a zenék, a középkori hangulatot idéző melódiák még hosszú órák után sem váltak idegesítővé.
A játék mesterséges intelligenciájára is ráférne némi ráncfelvarrás, az ellenfél katonái kifejezetten bután reagálnak (a távolból kilőhetjük az íjászokat egyenként, még csak vissza sem lőnek, a gyalogosok egyesével támadnak, a többiek rá se bagóznak, ha mellettük lövünk meg valakit...). Ugyanez igaz az ellenfél tábornokaira is, kiismerve a taktikájukat (azt az egyet) könnyedén legyőzhetjük őket.

Végszó. Nagy kár ezért a játékért, rengeteg jó ötlet került bele, de a kivitelezéssel bizony elszúrták az egészet. Egyszer érdemes végignyomni, de multiplayer rész hiányában kétlem, hogy bárki is elővenné még egyszer. Az már csak hab a tortán, hogy a történet vidám véget ér, árulásról, máglyáról, eretnekségről és kínhalálról még csak említést sem tesznek. No comment.

Mocsy

A 100 éves háború (1337-1453)

A XIV. században Anglia jelentős mértékben függött a flandriai posztóból származó bevételtől (a gyapjút a szigetországból Flandriába szállították, ott kiváló minőségű kelme lett belőle, az levitték Dél-Franciaországba, ott bort vettek a bevételből, azt meg visszavitték Angliába, majd jól lerészegedtek). A franciák erre a kereskedelemre akarták rátenni a kezüket, ezt persze az angolok nem nézhették ölbe tett kézzel. A helyzetet tovább bonyolította, hogy az angol király (III. Edward) igényt tartott a francia trónra, mondván a kedves Izabella mama a néhai francia király (IV. Károly) testvére. A franciák persze erre jól beintettek, inkább az egyik unokatestvért (VI. Fülöp) ültették a trónra, és elérkezettnek látták az időt, hogy az angol vendégmunkásokat egyszer és mindenkorra kiebrudalják a kontinensről (akik Hódító Vilmos jóvoltából már két évszázada vidáman nyaraltak Franciahonban). A harcok váltakozó sikerrel folytak, a fordulópontot Jeanne d'Arc orleans-i vendégszereplése jelentette 1429-ben. Végül 1453-ban sikerült egyezségre jutniuk (a trükkös angolok azért megtartották Calais-t, onnan csak 1558-ban sikerül hazazavarni őket véglegesen.).

Pro: „addiktív" játékmenet, okosan kitalált kombó és fejlődésrendszer

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1,1 GB HDD

ÖSSZESEN
72%

Kontra: kidolgozatlan RTS rész, lovaglás erőltetése, alacsony újrajátszhatósági érték





A gazdátlan dzsipek nagy barátai a játékosnak.


A pilóták nem panaszkodhatnak információhiányra.

UNIVERSAL COMBAT

INFOBOX

Kategória: Akció-RPG • **Kiadó:** Dreamcather • **Fejlesztő:** 3000AD • **Web:** www.universalcombatgame.com



- 250 elérhető bolygó, 21000 helyszín.
- Tucatnyi játszható faj, 500 harci egység.
- 25 misszió és 15 gyorsküldetés.

Aréna:

Battlecruiser Millenium 65%



X2: the Threat 75%



Halo 85%



Összetett, több kategóriát egybeolvasztó játékokkal mindig sötét lovat indít a derbin az ilyen program megjelentetésére vállalkozó kiadó. Már maga az is nehézséget jelent, hogy az alkotók eltalálják az összemixelt kategóriák arányát, hiszen pontos recept nem létezik. Rá kell érezni, hogy a leendő játékosok mennyit hajlandók befogadni más kategóriákra jellemző játékélményből, és mennyit hajlandók engedni a saját kedvenc játéktípusukkal szemben támasztott elvárásokból. Vagy lehet követni azt a fő csapásirányt, hogy kompromisszumok, engedmények nélkül gyúrják egybe a két vagy több kategóriát, mint azt a Battlecruiser játékok kapcsán, és nem kis részben sajátos egyéniségének köszönhetően közismerté vált Derek Smart is választotta a munkacímen még Battlecruiser Generations néven futó, de végül a kiadó nyomására Universal Combatra keresztelt akció-szerepjátékkal.

A többszöri csúszás és az eredeti koncepcióhoz képest FPS játékmóddal történt kiegészítés után megjelent program finoman szólva is megosztott visszhangot kapott a játékot kipróbálók visszajelzéseit megnézve. S a megosztottság ebben az esetben nem a teszem azt egyesek szerint jó, mások szerint pedig a „futottak még" kategóriába sorolást jelenti, hanem a radikálisan két pártra szakadt rajongókat és a játékot a legsötétebb elmarasztaló jelzőkkel illető játékosokat.

Ráadásul a játék sorsa a megjelenés ellenére rövid úton kétségessé válhat, mivel a fejlesztő Derek Smart szerint a kiadó befejezetlen játékot jelentette meg, és már ügyvédek, meg bíróság van a képben, de ebbe inkább a valahol itt álló elkerített részben mélyedjünk el, hiszen az üzleti háttér meg a botrányok nem tartoznak hozzá a játékélményhez.

Tűzoltó nem, de többféle katona... A játékos, amennyiben ki szeretne használni minden, a Universal Combatban rejlő lehetőséget, és nem csak az akcióra vágyakozik, kilenc szakmában vághat neki a karrierépítésnek. No persze, nomen est omen, a harci játékokban a választható foglalkozások mind katonai szakmákat, illetve fegyvernemeket jelentenek. Arra azonban már nem lehet panasz, hogy mely fegyvernemek ezek, hiszen a – jövő – katonai pályái közül gyökeresen eltérőket választhat a (tengerész)gyalogostól a pilótán át az űrflotta-parancsnokig. Ez a vonal hordozza a szerepjáték-jellemzőket a játékban, a kiválasztott karrier építgetése ugyanis nem csak a rendfokozatokban történő előrelépegetést jelenti, hanem a sikerrel végrehajtott küldetések és akciók a megszemélyesített karakter tulajdonságait is és különféle szakértelmeit is befolyásolják. A képet tovább árnyalja, hogy nem csak emberként lehet az univerzális hadiösvényre lépni, hanem összesen tucatnyi, közös galaxisban élő, de annak méretei ellenére azon megosztozni képtelen faj képviseletében lehet harcba szállni.

Vadak helyett járművek terelgetése. Nem véletlenül kapta a játék az újrakeresztelésben a Universal Combat nevet, hiszen mint azt már a különféle karrierek is sejtetik, a küzdelem nem egyetlen hadszíntéren folyik. Egészen pontosan a kiadó 21000


Parancsnoki menü, egérrel lehet kommanírozni.

zónát ígér egy 250 bolygóból álló univerzumban, mint lehetséges csatateret. Harcok folyhatnak a szárazföldön, a tengereken, a bolygók légkörében és a bolygóközi térben.

Ahhoz persze, hogy az univerzális harcos helyt állhasson minden csatamezőn, jó néhány esetben járművekre is szüksége lesz, amit vagy megkap induláskor, mint a tengeri vagy űri flottatisztek és természetesen a pilóták, vagy jó úttörő módjára szerez magának, ha már unja a húszféle fegyver cipelésével nehezített kutyagolást gyalogos katonaként. Választékra nem igazán lehet panasz: Szárazföldi járműből több mint húsz vezethető a könnyű terepjárótól a gépesített légvédelmi ütegen át a nehézpáncélosig terjedő skálán. A játékos a vízi járművek valamivel szerényebb armadáját, tíz különböző rombolót, cirkálót és anyahajót parancsnokolhatja, de nem hiányoznak a tengeralattjárók sem. Repülő eszközből pedig több, mint ötven várja a pilótákat, illetve a parancsnokokat, mert amíg a légköri repülő szerkezetek között vezethető vadászgépek, bombázók és különböző csatarepülők fülkéjébe lehet virtuálisan belekucorodni, addig az űrhajók között akadnak szép számmal hatalmas hajók is, miként a Battlecruiser sorozatba tartozó elődökben.

Mennyiért és milyen verziót?

Nem sokkal az USA-beli megjelenés előtt, 2003 decemberében nagyon kemény nézeteltérés támadt a játék kiadója, a Dreamcatcher és a fejlesztő 3000AD, illetve annak vezetője, Derek Smart között. Az enyhén egocentrikus, és a nyilvánosságot fegyverként gondolkodás nélkül bevető Smart – akinek játékai körül mindig van valami kis szaftos kavarodás – állítása szerint a kiadó a program Alfa változatát, tehát a szerinte még nem végleges verziót hozta forgalomba. Különösen fájó (és itt pénztárcatájéki fájdalomra gondolunk) ebben Smart számára az, hogy a folyamatos csúszást megelégelő kiadó az alacsony árkategóriába tette a játékot a „futottak még" programokra jellemző 19,99 dolláros javasolt fogyasztói áron kínálva.A hirtelen kirobbant, és a Dreamcatcher által a mai napig hivatalosan nem kommentált ügyben Smart állítólag bírósághoz fordul, bár ennek ellentmondani látszik, hogy a cikk születésének pillanatában a 3000AD fórumában az ennek a témának szentelt topic már nem elérhető. Az viszont tény, hogy magára a játékra még érezhetően ráférne némi hibajavítás, és indító felülete is sebtében összetákoltnak hat attól, hogy a céges animációk lejátszása után még visszatér néhány pillanatra ablakos módba, mielőtt a játék valóban elindulna.

Ikermotor és parancsrendszer. Arról, hogy a játékos mind az első személyű harcban, mind szimulátor módban az ezekben a kategóriákban megszokott környezetet kapja, a játék kettős motorral gondoskodik. A nézőpontjukban némileg eltérő, fizikájuk mellett az irányításukban is a feladathoz igazított programmagoknak köszönhetően mind FPS, mind szimulátor módokban ismerős környezet köszönti a játékost.

A harcosként és pilótaként sem csak saját magunkra vagyunk utalva, de nagyobb hajók parancsnokaként jobbára csak beosztottainkon keresztül, utasításokkal befolyásolhatjuk az események menetét. Ezeket az utasításokat a képernyőn előhívható menüben lehet kiadni, ahol a fedezet kérésétől a gyülekezőn át a célpontok kijelöléséig, vagy éppen a manőverektől a védővadászok elindításáig mindig az éppen betöltött posztnak megfelelő parancskészlet jelenik meg.

Már önállóan játszva is ennyi kooperatív funkciót kínáló programot igen nagy botorság lett volna hálózati játékmód nélkül hagyni. A Universal Combat 64 összekapcsolódására kínál lehetőséget.

Jönnek a DE-k... Mert hát sajnos a hatalmas univerzummal, az egymástól különböző játékmódokkal és a karrier építgetésével hosszú és tartalmas játékkal kecsegtető Universal Combattal a maga valóságában találkozva sorra jönnek a „Jó ötlet, de..." kezdetű mondatok, amit összefoglalva úgy lehet befejezni, hogy a kivitelezés nagyon sok kívánnivalót hagy maga után.

A játék által megkövetelt és látványában ki is használt pixel shader és vertex shader ellenére a grafikát nem csak forradalminak, de hibátlannak sem lehet nevezni. Gyalogos módban többször sikerült átnézni az épületek falán, a javasolt hardverkövetelményeket szinte minden jellemzőjében túlszárnyaló konfiguráción is kerültünk szembe jól érzékelhető, erősen zavaró lassulással. Repülő eszközre kapva pedig a sebesség csak akkor érezhető, ha a közelben vannak objektumok, a földtől túlságosan eltávolodva, vagy az űrben a teljes tolóerővel haladó masina is állni látszik.

Játékélményt legalább ennyire romboló hatású, hogy a menürendszer túlságosan összetett, és itt most nem a küldetéseket kiválasztó, meg mentéseket betöltő főmenüre kell gondolni, hanem a játék közben parancskiadásra használható menürendszerre. A minden üzemmódjában kétkezes irányítást igénylő játékban számomra mindenképen nehézkes megoldásnak tűnt, hogy a főképpen sorra nyíló ablakokban kellett egérrel kikeresgélni a kiadni kívánt parancsot.

Nagyon úgy tűnik tehát, hogy a kiadó nem tévedt túlságosan nagyot, amikor az olcsó kategóriába (20 dollár) árazta be a Universal Combatot nem vitatva azt a tényt sem, hogy Derek Smart barátunk valóban hatalmas energiát ölhetett a fejlesztésbe.

Schuerue



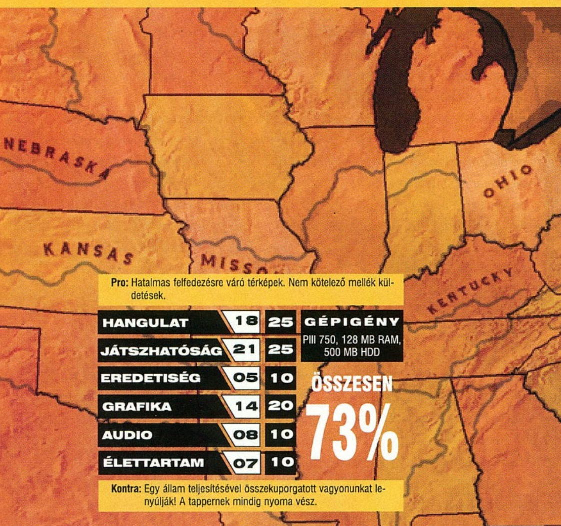
Pro: Egyszerre szimulátor, FPS és RPG. Óriási terület. Bőséges járműválaszték

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	08	25
EREDETISÉG	10	10
GRAFIKA	10	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
P4 1,7, 256 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
61%

Kontra: Grafikai problémák. Nehéz kezelhetőség. Rövid és csak elektronikus kézikönyv



Pro: Hatalmas felfedezésre váró térképek. Nem kötelező mellék küldetések.

HANGULAT	18	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 750, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
73%

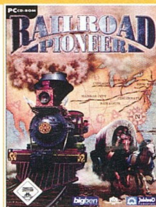
Kontra: Egy állam teljesítésével összekuporgatott vagyonunkat lenyúlják! A tappernek mindig nyoma vész.



RAILROAD PIONEER

INFOBOX

Kategória: szimulátor • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Kritzelkratz 3000 • **Web:** www.railroad-pioneer.com



- **A két óceán partjait összekötő vasútvonalat kell kiépítenünk, közben szállítási feladatokat teljesítve.**
- **Jól illeszkedik a kiadó korábbi gazdasági játékai közé, nem pályázik a Tycoon babérjaira.**

Aréna:

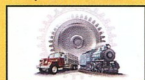
Railroad Tycoon 82%



Traffic Giant 55%



Industry Giant II 72%



Elkészült! Ez a történelmi jelentőségű üzenet száguldott a távíróvonalakon át New Yorkba és San Franciscóba 1869. május 10-én 12 óra 47 perckor. Az üzenet forrása a Utah állambeli Promontory Point, ahol két társaság vasútszakaszát egy aranyszöggel kapcsolták össze. A kelet felől épített vonal végén csendesen, füstölve várakozott a magas kéményű, UP. 199 jelzésű mozdony, és egy tölcséres kéményű lokomotív várt a nyugatról keletre épített vonalon. A két mozdony lassan megindult egymás felé, és ütközőikkel gyengéden egymáshoz nyomódtak jelezve, hogy a vasút elkészült az egyik tengertől a másikig. Új fejezet kezdődött Amerika életében.



A JoWood legújabb gazdasági játékában részesei lehetünk a vasúttörténet egyik legnagyobb vállalkozásának, hogy New Yorkból indulva saját szerelvényeinken eljussunk San Franciscóba, a Vadnyugatra. A terep felderítésére úttörőcsapatokat kell bérelnünk, akik nemcsak a térképezésben segítenek, hanem a vad vidékek veszélyeit is elhárítják a vasparipa útvonaláról. Az állomásokkal és sínpályával összekapcsolt városok, farmok és más, a kereskedelemben érdekelt nyersanyag-lelőhelyek gyors fejlődésnek indulnak, és szállítandó áruk tömegével halmozzák el a piacokat. Az áruk és személyek forgalmából nyert hasznunkat további vasúthálózat kiépítésére, szerelvények gyártására és technikai fejlesztésre fordíthatjuk. A természeti akadályok elhárítása, a hídépítés, az alagútfúrás mind rendkívül költséges és alapos megfontolást igénylő pályatervezési feladat. A sikerhez vezető úton ezen kívül a folyamatosan változó igények és lehetőségek követése is a játékosra hárul. Ezekre odafigyelve gyakran megcsíphetünk olyan szállítmányokat, melyek jelentős felárat fizetnek a megjelölt határidő betartása esetén. Erőfeszítéseinket azonban nem nézi mindenki jó szemmel. Ahogy egyre beljebb haladunk a kontinens belsejébe, úgy szaporodnak ellenségeink. A vonatokat fosztogató banditák és a munkálatokat akadályozó szabotőrök még a könnyebben leküzdhető ellenfeleink közé tartoznak. A konkurens társaságokkal és az idővel csak erőforrásaink hatékony kihasználása révén vehetjük fel a versenyt. A Railroad Pioneer rögzített perspektívájú, de teljesen 3D megjelenítésben tárja elénk az ígéretek földjét. A domborzat látványa inkább csak a nagyobb hegyekre korlátozódik, ennek ellenére a pályaszakaszok szintkülönbségének komoly szerepe van az építés és a szerelvények sebessége szempontjából. A kezelőfelület nekem valahogy nem állt kézre. Minden lépést egy kis előugró ablakban jóvá kell hagyni, és az eseményekről tájékoztató üzeneteket is azonnal nyugtázni kell, ami zavaró, ha közben valami mással vagyunk elfoglalva. A felület hangulatához illeszkedve a kezelés is kissé XIX. századi. Az általam ismert legendás címek közös vonása, hogy ha volt is konkrét végcél, az odáig vezető utat a játékosnak kellett megtalálni. A Railroad Pioneer ehhez tartalmazza a nagy teret, a fejlődő vasúti szerelvényeket, a váratlan eseményeket, a játék szabadságát, mégis elrontották a „nagy érzést" a végcélhoz vezető útnak küldetésekre való felbontásával. Minden küldetés befejeztével elveszítjük eredményeink nagy részét, majd jöhet az új térképen játszódó újrakezdés.

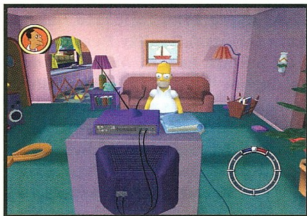
Lázi



The Simpsons - Hit And Run

A játék indítása előtt állítsuk be a rendszer dátumát a következők valamelyikére. A játék mindegyikhez más és más ünnepi díszbe öltözik.
január 1., október 31., november utolsó keddje, december 25.

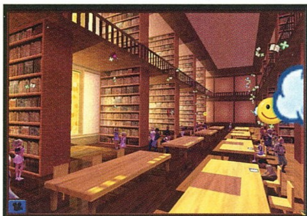
Extra rajzfilmet tekinthetünk meg, ha az alábbi lépéseken végigballagunk:
Gyűjtsünk össze minden kártyát a játékban, majd menjünk Lisa szintjére. Menjünk be az Android barlangjába. Beszéljünk a képregényes fickóval, és vegyünk egy jegyet a rajzfilmre. Menjünk az Aztec színházba, és tekintsük meg a műsort.



School Tycoon

Játék közben gépeljük be: „IAMACHEATER", hogy bekapcsoljuk a csalásokat, miután az alábbi billentyűzetkombinációk lehetnek segítségünkre:

[CTRL]+[Left-ALT]+C	Több pénz
[CTRL]+[Left-SHIFT]+C	Kevesebb pénz
[CTRL]+[Left-SHIFT]+O	Azonnali katasztrófa



Chicago 1930

Játék közben nyomjuk le az [F11]-et, majd enterrel befejezve írjuk be a kódot.

bingo	korlátlan lőszer
immunity	a gép által kezelt karakterek sérthetetlenek
winner	küldetés teljesítve



Vietcong - Fist Alpha

A konzolt hívjuk elő a ~ billentyűvel, majd jöhetnek a kódok.

GIFTFROMPTERODON	csalások engedélyezése
CHTHEAL	gyógyítás
CHTHEALTEAM	csapat gyógyítása
CHTWEAP #	a megadott sorszámú fegyver (0-30)
CHTAMMO	tárcsere
CHTGRENADES	gránátok
CHT3PV (0/1)	harmadik személy nézet ki/be
SHOWFPS (0/1)	FPS kijelző ki/be

Crazy Taxi 3 - High Roller

Menjünk a vízhez, közel a gátnál, majd egy darabig nézzünk körül. Hamarosan feltűnik Nessie.
A Nyugati Parton menjünk a strandra, ahol egy gyilkos bálnát láthatunk.

Terminator 3 - War of the Machines

Kattintsunk a játékos profilra, de ne nyissuk meg. Nyomjuk le a [ctrl]+[c] billentyűket, majd a megjelenő konzolban írjuk be a kódokat.

the best	hozzáférés a legjobb robothoz
infammo	korlátlan lőszer
infl	örök élet

Castle Strike

Játék közben a kódok az enter leütése után írhatók be.

therock	1000 kő
ent	1000 fa
gabriel	1000 érc
dutyfree	1000 arany
itsgoodtobetheking	10000 mindenből
keepemcoming	sérthetetlenség
enlightenme	térkép felfedése
iamsolame	győzelem
blitzkrieg	szintén győzelem



Western Outlaw

Sérthetetlenséget kapcsolhatunk be a játékhoz tartozó „autoexec.cfg" fájl módosításával.
Keressük meg benne a „playertakedamage" „1" bejegyzést, majd javítsuk át erre: „playertakedamage" „0".

Alien Blast - The Encounter

Játék közben az [F9] lenyomását követően írjuk be a kódokat.

god	korlátlan pajzs
allweapons	minden fegyver
allammo	korlátlan lőszer
load level xx	az xx szint betöltése
killall	halál az ellenfelekre
gravity	kikapcsolja a gravitációt

Storm Angel

A főmenüben gépeljük be a csalásokat.

cheat	stílszerűen: csalás
fps	FPS bekapcsolása

Two Thrones

A konzolt nyissuk meg a tab billentyűvel játék közben, majd óvatosan billentyűzzük be a következő varázsszavakat.

stefanrehn	sérthetetlenség
utopia	a lázadók elbuknak
svensk	az AI nem kezd háborút
richardnice	1000 győzelem pont
richardbad	-1000 győzelem pont
manunited	50000 $
aik	50000 $ elvesztése
burp	események





Én is mágiát akarok tanulni!

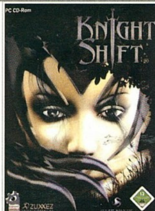


Csak a tehenet ne!

KNIGHTSHIFT

INFOBOX

Kategória: RTS-RPG hibrid • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Reality Pump • **Web:** www.knightshift.com



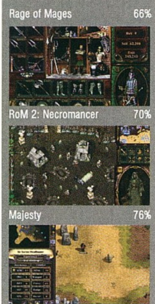
- szerepjátékos és RTS mód
- sodrófát lengető anyós unit
- nyolcvanféle NPC és szörny

Aréna:

Rage of Mages 66%

RoM 2: Necromancer 70%

Majesty 76%



Az utóbbi hónapokban, vagy már évekről is beszélhetünk, egyre több fejlesztő önt bele a játékokat ontó olvasztótégelybe egyszerre több kategóriát. A Reality Pump műhelyében az üstbe a valósidejű stratégia és a szerepjáték műfaja került. Az öntőformából a Knightshiftet emelhették ki, melyben a két műfaj ugyan inkább egymás mellett, mint egymásba olvadva köszön vissza, de ennek ellenére kellemes szórakozást nyújthat mindannyiunknak.

A trónhoz vezető rögös út. Miután megtekintettük a Knightshift kétségtelenül humorosnak szánt, ámde sokkal inkább idejétmúltságával feltűnő intróját – persze lehet, hogy csak a WarCraft III kényeztette el nagyon a cikkírót –, valamint megettük a vacsoránkat a féléves töltési idő alatt, máris nekifoghatunk a hadjárat módnak, mely magában foglalja az RPG és csetepaté játékmódok elemeit is. A küldetéssorozatban az intróból megismert herceget alakítjuk, aki trónját próbálja visszaszerezni, amiben az őt ketrecbe záró mágus, Balthamel próbálja meggátolni. A sztori egymásba kapcsolt küldetései egy részében egy ránk bízott falut védhetünk meg a rá törő farkasoktól, rablóktól, csontvázaktól, míg a többi küldetésben egymagunk, vagy egy általunk vezetett kis csapat próbál eleget tenni az öreg pap, Gallus útmutatásainak – ez utóbbi típus leginkább az RTS-ek seek and destroy küldetéseire emlékeztet. A végrehajtandó feladatok eleinte egyszerűek – néhány elkóborolt gyermek meglelése, medvék elkergetése a kaptáraktól, vagy díszkíséretet adni néhány nyúlszívű tehénnek –, a játék folyamán viszont egyre nehezebb és érdekesebb próbák elé állunk. Érdemes végig meghallgatni az NPC-k útmutatásait, mivel csak így tudjuk meg, hogy például a boszorkányhoz vezető ösvény csak akkor nyílik meg, ha farkassá változtatjuk egyik emberünket, a falura rontó csontvázáradat csak akkor apad el, ha megsemmisítjük a föld alatti katakombákban a pentagrammát, vagy hogy a falun basáskodó intéző mágikus ereje a tejből táplálkozik, és mindaddig halhatatlan, míg le nem mészároltuk mindegyik négylábút. Az igazi móka akkor kezdődik, ha elérkezünk a mocsárhoz, hisz itt már hű társunk, Floyd bátorsága is inába száll, a segítőül kapott papnők hamar a rémek gyomrában végzik, így egykettőre magunkra maradunk.

A stratégiai résszel hely hiányában túl részletesen nem foglalkozhatunk, így vegyük górcső alá az újszerű ötleteket. Először is, nem aranyat, fát, ércet és hasonlókat gyűjtögetünk a toborzáshoz, építéshez és fejlesztésekhez, hanem tejet! A tej természetesen tehenekből "csapolandó", mely jószágok sajnos igen sérülékenyek. Az építkezéseket a fahentes nevű katona végzi, aki a hagyományos paraszt unitokkal ellentétben ügyesen forgatja fejszéjét. Az érdekes egységek közül kiemelésre érdemes a seprűn lovagló boszorkány, de még ő is piskóta a hatalmas sodrófákat lengető matrónákhoz, az anyósokhoz képest. A mesterséges intelligencia igen csapnivaló; az ellenségek túl kevés életpont esetén ugyan elmenekülnek, de egy fél kanyar után már jönnek is vissza lemészároltatni magukat, saját katonáink pedig még sosem hallottak hadrendről.


Istenem, férfiak!


Na, bemenjünk?

Majesty

A Majesty című program érdekes színfoltot képzett a valósidejű stratégiai műfajon belül. A játékban a megszokottakkal ellentétben nem irányíthattuk kedvünkre az egységeinket, hanem csak különféle jutalmak felajánlásával inspirálhattuk azokat bizonyos feladatok végrehajtására. Ha ezek a hősök kellő ideig életben maradtak, a szerepjátékoknak megfelelően szinteket léptek, illetve varázstárgyakat zsákmányoltak.

Hol van benne az RPG? A kérdés jogos, hisz a fent leírtak kétségtelenül képezhetnék egy stratégiai játék küldetéseit, viszont John herceg és társai – legyenek azok akár hősök, mint Floyd, vagy egyszerű katonák –, szinteket lépnek, illetve fegyvereket, páncélokat vehetnek fel. Az különösen tetszett, hogy a mezei favágóknak éppúgy odaadhatjuk a mágikus pajzsot, mint John hercegnek. A sikeresen legyőzött ellenségekért XP jár – de mindig csak annak a fickónak, aki a végső csapást mérte az ellenségre –, melyeket szorgalmasan gyűjtögetve szintet léphetünk. Ekkor a HP, a sebzés és a támadóérték automatikusan nő, vagyis nincs beleszólásunk a karakter fejlesztésébe. Szerencsére ez csak a hadjárat módra vonatkozik, hisz ha a menüben az RPG pontot választjuk, akkor jóval több lehetőségünk van hősünk testre szabására. Sajnos sem hősünk megjelenése, sem képzettségei terén nincs nagy választék, így gyakorlatilag a hagyományos harcos, tolvaj, mágus, pap palettáról választhatunk színt, de legalább az amazon varázsló név alatt rejtező druida hölgy rendkívül csinos zöld topjában és sortjában. Eleinte még a minden egyes térképen ólálkodó farkasok is komoly kihívást fognak jelenteni, és buzgón fogjuk habzsolni a HP-növelő kék, és mágiát erősítő lila gombát, melyeket a hadjárat móddal ellentétben most már félretehetünk, és a P billentyűvel „aktiválhatunk". Ami a feladatokat illeti, minden egyes új játék előtt választhatunk egy térképet, melyen meghatározott mennyiségű (4-8) küldetést kell teljesítenünk. Ezek között akadnak egyszerűbbek, mint például az őr lándzsájának visszaszerzése egy farkasoktól hemzsegő helyről, de akadnak húzósabbak is, főleg a TAB-bal előhívható földalatti útvesztőkben ólálkodó skeleton lordok és társaik megnevelése. Ha már a földalatti szinteknél tartunk, vigyázzunk, mert CSAK a TAB-bal lehet a nézőpontot is a föld alá küldeni, a kamera nem megy le automatikusan a lezargatott katonákkal.

Hősök és hatalmasok

Már a WarCraft második részében is feltűntek az átlagosnál kiemelkedőbb képességekkel rendelkező, nem építhető egységek, a hősök. Lothar és társai azonban kimagasló adottságaik mellett szinteket még nem léptek, ellentétben a mai RTS-ekben szinte már alapvető elemként feltűnő RPG hősökig. Az említett WarCraft folytatásában az álnok Arthas herceg, vagy az ork Durotan fia, Thrall, az AOM-ben Ajax, Herkules és más mitológiai hősök, a Generals Zero Hourban pedig különleges képzettségekkel megáldott tábornokok várnak a stratégákra.

Szép, és ráadásul magyarul beszél! A játék megjelenése igen impozáns, különösen, ha izmosabb géppel rendelkezünk, melyen bekapcsolhatjuk az árnyékokat, a víz fodrozódását, az esőt és a havat, s minden grafikai beállítást a legjobbra veszünk. Leginkább az tetszett, hogy a világ él – madarak repkednek az égen, lerombolt kunyhók füstölögnek magukban, mágikus gyógykutak villódznak, az emberek pedig teszik dolgukat a hol sűrűsödő, hol felszálló ködben. Negatívumként annyit hozhatunk fel, hogy az éjszakák túl sötétek, így kénytelenek leszünk némi gamma korrekcióhoz folyamodni.

A program magyarítása nagyon jól sikerült. A fordítóknak sikerült magyar népmese hangulatot teremteniük a középkori szóhasználattal vegyített tájszólással, amiből tán csak az íjászok angolos beszédmódja lóg ki. A szereplők nem fukarkodnak az ízes beszólásokkal, melyek után vagy a hasát fogja az ember, mint a jó öreg Floyd „Riadó, riadó, nem lesz több adója!", avagy a papnők „Istenem, férfiak" sóhaja után, vagy a falat kaparja kínjában, ha olyanokat hall, mint a herceg által lépten-nyomon előadott „A nevem John, Prince John." mondat.

Rage of Mages sorozat

A „kombináljuk a valósidejű stratégiákat a szerepjátékokkal gondoltat" nyilván nagyon hamar felötlött valamelyik RTS fejlesztő agyában, és talán a Rage of Mages volt az első játék, melyben ez legszembetűnőbben valósult meg. A játék szereplőit az RTS-ekben megszokott felülnézetből irányíthattuk egy szintén stratégiás kezelőfelületen keresztül, de a bázisépítés, illetve az egységek tengerének megépítése helyett most a küldetésről küldetésre átvihető hősök fejlődése jelentette a győzelem kulcsát.

Egész ügyes. A Knightshiftet nagyon nagy dérrel-dúrral harangozták be, és az aligha kétséges, hogy nem világmegváltó, korszakalkotó programmal van dolgunk. Viszont ha objektíven nézzük a játékot, a Reality Pump érdekes kis progit alkotott, melyet, ha másért nem is, a színvonalas magyar fordításért mindenképpen érdemes mind a szerepjátékosoknak, mind a stratégáknak kipróbálni.

Trasher


Az öreg Gallusra érdemes figyelni

Pro: szép grafika, jó magyarítás, élő környezet

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 450, 128 MB RAM, 700 MB HDD

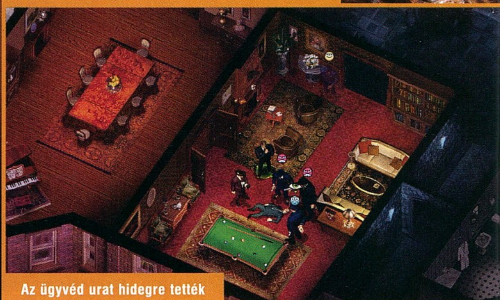
ÖSSZESEN
77%

Kontra: a két műfaj (RPG, RTS) nem ötvöződik kellően, gyenge MI, idejétmúlt intro





Hé, főnök, megvan a tavaly elszállított verda!



Az ügyvéd urat hidegre tették

CHICAGO 1930

INFOBOX

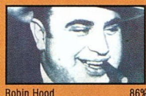
Kategória: akció • **Kiadó:** Wanadoo • **Fejlesztő:** Spellbound Studios • **Web:** www.chicago1930-game.com



- **Küzdelem a hatalomért, befolyásért a gengszter érában, majd a törvény nevében mindennek lerombolásáért.**
- **Nyolc egyedi városrész.**

Aréna:

Gangsters2 59%



Robin Hood 86%



Mafia 89%



A jó öreg szervezett bűnözés. Fejlett civilizációnk e megrendíthetetlen intézménye hosszú történelemmel rendelkezik. A maffia története persze még korántsem csak a múlté. Van azonban egy város, melynek nevéhez mindnél hírhedtebben kötődik az illegális szeszcsempészetből és szerencsejátékból szerzett alvilági hatalom. Az Egyesült Államokban 1919-ben bevezetett alkoholtilalom az alvilág számára rendkívül kedvező környezetet teremtett. Egy pezsgő, zsúfolt, rohamosan fejlődő városban, ahol a politikai korrupciónak is komoly hagyományai vannak, Al Capone felépítette alvilági birodalmát. Bár székhelyét később Floridába helyezte át, neve mégis egybeforrt Chicago városával.

Történetünk 1928-ban kezdődik, amikor is a város két gengsztervezér nyílt hadszíntere, amit a vastagon megkent igazságszolgáltatás gyakorlatilag tehetetlenül szemlél. Hősünk Don Falcone jobb keze, aki azért érkezik a Palace hotelbe, hogy a város irányítását saját „családjának" szerezze meg. Sikere természetesen a játékos kezében van, mégis jó ómen, hogy a törvény előtt a másik oldalon álló hőssel 1930-ban kezdhető történetben a város már Don Falcone kezében van. Chicago történetének eme rövid szeletkéjén azonban egyvalami nem változik, mégpedig a város felépítése. Válasszuk bármelyik főhőst is, morálisan meglehetősen különböző feladataik ugyanarra a helyszínre vezetik őket. A nyolc kerület mindegyikében egyetlen „intézmény" található, amely visszatérő helyszíne lehet a történetnek. Lássuk is mindjárt, mi zajlik a város nyugati felén, igen távol az igazságszolgáltatás által még ellenőrzött utcáktól.

A játékban tehát mindkét oldalról bekapcsolódhatunk a város életébe, amint egy kisebb csapat élén küzdünk a jó vagy a „csak nekünk jó" cél érdekében. A csapatot alkotó karakterek és a főhős maga is különböző téren szerzett és eltérő szintű jártasságokkal bír, amelyek azonban a küldetések során fejleszthető. Ezek a tulajdonságok határozzák meg, hogy emberünk milyen jól forgatja az adott fegyvert. Bár a játék cselekvési lehetőségei jórészt gengszterek lejegelésére vonatkoznak, a tetemek átkutatásával, információk és kulcsok keresgetésével minden küldetés önálló rejtvény. A küldetés nehézségét gyakran az okozza, hogy a játék közben meghatározott részfeladatok megoldásához valamilyen – a feladattal közvetlenül nem összefüggő – tárgyat kell fellelnünk.



Jó példa erre a szomszédos bandák egyik motelban rendezett összejövetele, ahol meghívás hiányában ki kell hallgatni az állig felfegyverzett gengszterekkel biztosított eszmecserét. Az egyik részfeladat szerint a személyzetet el kell távolítani a konyhából. Kézenfekvő megoldásnak tűnt a kamrában elrejtőzni, majd az oda betévedő személyzetet lecsapni, megkötözni, és biztos helyre vonszolni, nehogy valaki rátaláljon, és fel-



Keresztapa, vasútállomás jelenet. Felvétel indul!

lármázza a házat. A dolog működni látszott. Belép a kamrába, becsukja az ajtót maga után, bumm..., és ismét elrejtőzés. Eljött az idő, hogy már csak a pincérek maradtak, akik a konyha és az asztalok között ingáztak serényen. Eszük ágában sem volt körülnézni a kamrában. Hosszú, tanácstalan órák következtek. Egyszer csak egy korábban begyűjtött cédula hívta fel magára a figyelmet, olyasféle, amelyiken eddig páncélszekrények kombinációi voltak. No, akkor kutassunk át minden szobát a rejtőző mackó után! (Persze nem világos, ez mit is segíthetne a pincérekkel kapcsolatban.) A komoly véráldozattal járó kutatás végül eredménytelenül zárult. Ekkor pillantottuk meg a telefonkészüléket. A cédulán a recepció telefonszáma volt, amelyen megsúgtuk, hogy a rendezvény egyik résztvevőjének felesége hamarosan befut a motelbe. A lebukást megakadályozandó a recepciós a teljes személyzetet a bejárathoz rendeli, hogy fogadják a hölgyet. Voilá, a konyha kiürült!

„Nem egészséges visszautasítani Don Falcone igazán önzetlen védelmi ajánlatát!"

Vannak azonban egyszerűbb feladatok is, melyek úgy hangzanak: Senki ne maradjon életben! Felpakoljuk fegyvereket, és indulás. Természetesen az újságok címlapjára kerülő véres leszámolásoknak is megvannak a maguk buktatói. A helyszínek zömén civilek és rendőrök is szép számmal előfordulnak. A kaszinók, kocsmák bepánikolt kuncsaftjai nemcsak zavarók, de akadályozzák is a tiszta munkát. A civilek gyilkolása pedig nem marad következmény nélkül, ha csak egyetlen szemtanú is marad. A polgárok ostoba viselkedése azonban hamar eloszlatja minden kétségünket, ami a szemtanú és a pisztolycső között húzódik. Persze a fejlesztők ezúttal sem mulasztották el kiemelni megelégedettségüket a játékban alkalmazott mesterséges intelligenciával kapcsolatban. A tapasztalatok szerint is a játék figurái minden eddigit felülmúlva olyan emberiek lettek, hogy még a Parkinson-kór tünetei is diagnosztizálhatók. A lövöldözés alatt pánikszerűen rohangáló, életéért rimánkodó civil a füst elszállta után visszaáll eredeti helyére, mintha mi sem történt volna. Hasonlóképpen a mamlasz gengszter is visszaül székébe, amint elhátrálunk, miután kilőttük mellőle cimboráját. A szereplők nagy része valami gengszterparódiából lépett elő, de ha sokan vannak, ez mégsem mulattató.

A déjá vu érzés elkerülhetetlen azoknak, akik a Spellbound korábbi fejlesztéseivel is találkoztak már. A Robin Hood után ismét új környezetbe helyezték a Desperados alapötletét, talán ezúttal utoljára. Legújabb fejlesztésük ugyanis már valós idejű 3D grafikus motort alkalmaz a rögzített nézőpont helyett, amely azonban bámulatos hangulatúra és részletgazdagra sikerült a sorozat mindhárom részében. Az „arany húszas évek" fényűző szállodai lakosztályai, a koszos külvárosi utcák és az ipari negyedek mind egyedi alkotások, semmi ismétlődő mintázat. Éppoly profi munka, mint a Robin Hood meseszerű kastélyai. Ezúttal azonban a szűk épületbelsőkből fakadóan az ember jó ideig reflexből keresi a terep elforgatásának billentyűit, míg rá nem jön, hogy nélkülük is lehet boldogulni.



Abból a 42-es boxerből kérnék egy jobbkezest

Több karakter irányítása mindig hordoz némi taktikai lehetőséget. Cselekvésük összehangolása adja meg az ízét egy ilyen jellegű játéknak. A Robin Hood egyik hasznos újítása volt, hogy meg lehetett tervezni miden karakter következő lépését, majd ezeket párhuzamosan elvégezték. A Chicagóba sajnos ez a lehetőség nem került be, mivel a fejlesztők ezen a téren új ötlettel álltak elő. Bizonyára sokak fejében megfordulnak remek ötletek játék közben, ami minden bizonnyal a játékok előnyére válna, csak éppen a fejlesztőknek nem jutott eszükbe. Az akciójátékok heves egérkapkodásai során már régóta felmerült bennem is a gondolat, milyen jó lenne ilyenkor lassított „felvételre" kapcsolni. A cselekmény nem állna le, de a lelassult mozdulatok lehetőséget adnának arra, hogy az elképzelésünk és ne a szerencsénk határozzák meg, mit is teszünk gyors reagálást kívánó helyzetekben. Íme, a Chicagónak éppen ez a nagy újítása. A szóközre tenyerelve filmszalagon peregnek lassítva az események, ahogy kell kötél karcokkal és mély gurguló hangokkal. Mindez nagyon jól hangzik, ám valahogy nem lett az igazi. A mozdulatok ugyan nagyon látványosan elmosódnak, de emiatt éppen azt nem látjuk tisztán, amire kíváncsiak vagyunk. Az egér kezelésének hozzá tartozó lelassulása pedig végképp idegesítővé teszi a szoba másik sarkából egyébként látványos effektet.

A kor szellemét idéző hangulatos zene, a pompás hátterek szerencsére képesek feledtetni a kezdeti csalódásokat. A követhető történet, amelyik ugyan mellőz mindennemű valóságalapot, bőven merít a Keresztapa világából. Jó példa erre a vasútállomás lépcsője babakocsival. A folyamatosan bővülő fegyverkínálat és a karakterek fejlődésében rejlő lehetőségek könnyen megragadják a játékost, ha mégoly kevés újdonságot fedezhetünk is fel benne. Mindezek mellett leszögezhetjük, hogy a múlt század elejének gengsztervilágát felelevenítő játékok újabb figyelemre méltó darabbal gazdagodtak a Chicago 1930 által.

Lázi

„Ha maradt is még kiaknázatlan lehetőség a gengsztervilágban, a Chicago nem hozott újdonságot."

Pro: Mindkét oldalon szerepet vállalhatunk. Rendkívül aprólékos hátterek.

HANGULAT	16	25
JÁTSZHATÓSÁG	17	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	06	10

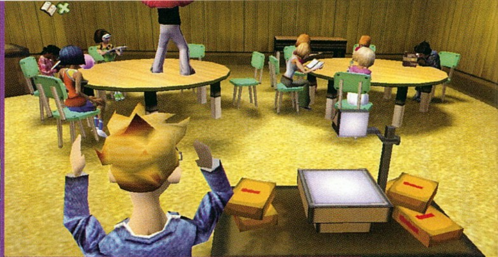
GÉPIGÉNY
PIII 600, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
68%

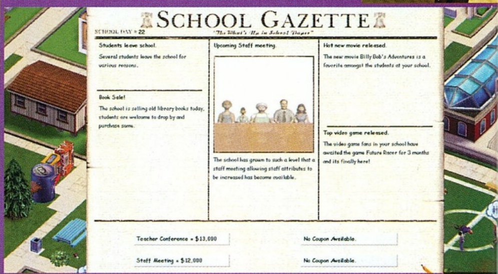
Kontra: A lassított mozdulatok elmosódnak. Célzáskor az egér irányába forgolódnak, amit nehéz megszokni.







Ha a tanár nem szigorú, lesznek rendbontók.

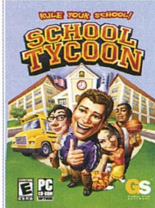

SCHOOL GAZETTE
SCHOOL DAY = 22
Students leave school.
Several students leave the school for various reasons.
Book Sale!
The school is selling old library books today, students are welcome to drop by and purchase some.
Upcoming Staff meeting.
The school has grown to such a level that a staff meeting allowing staff attributes to be increased has become available.
Hot new movie released.
The new movie Billy Bob's Adventures is a favorite amongst the students at your school.
Top video game released.
The video game fans in your school have awaited the game Future Racer for 3 months and its finally here!
Teacher Conference = $13,000
Staff Meeting = $12,000
No Coupon Available.
No Coupon Available.

Az iskolai újságot nem csak a továbbképzés miatt érdemes olvasni.

SCHOOL TYCOON

INFOBOX

Kategória: tycoon • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Cat Daddy Games • **Web:** www.catdaddy.com



- több mint 50 épülettípus
- 24 küldetés
- 3 nehézségi szint
- sandbox mód

Aréna:

Railroad Tycoon 3 83%



Monopoly Tycoon 82%



Golf Resort Tycoon 53%



Éppen a napokban beszélgettünk a lányommal a tanárokról, és megegyeztünk, hogy sokkal lazábbak és lelkesebbek a fiatal, tapasztalatlan oktatók, sőt egyetértettünk abban is, nem feltétlenül baj az, ha egy tanár szigorú, ha emellett ember és jól tanít. Sajnos senkinek sincs olyan szerencséje, hogy minden tanára jó legyen. Mindig akad egy-két nehéz eset. Csakhogy miattuk nem lép le az ember a suliból, legalábbis általában nem.

Sima-fordított. Emlékszem, gimnazista koromban alig vártam, hogy eljöjjön az a bizonyos „fordított nap", amikor mi tarthattuk az órákat, és a tanárok bekerültek az iskolapadba. Volt, aki az ökörködést tartotta ekkor fontosnak, volt, aki valóban megpróbált jó és szórakoztató órát tartani, de mindannyian élveztük, hogy felcserélődtek a szerepek. Pont ez a trükk a School Tycoonban is, végre kiélhetjük vágyainkat, és megpróbálhatjuk megteremteni álmaink középiskoláját... Sajnos, hamar ki fog derülni, ez nem feltétlenül mások (szülők és tanulók) ideális oktatóintézménye, és pláne semmi garancia arra, hogy gazdaságosan képes működni is.

Háromszor nyolc. Nem lesz egyszerű feladat rutint szerezni abban, hogy iskolánkat ötcsillagos szintre „emeljük", és ebben nem sok segítségünkre lesz a ST oktatómódja (tutorial), mert a tanítás alatt csak nézhetünk, mint a sült halak. Ám ha valaki becsületesen végigcsinálja a 3x8, egyre nehezebb küldetéssorozatot, menthetetlenül vérprofivá válik, és a szabadmódban csak azért nem fog unatkozni, mert jó eséllyel egymást érik majd a katasztrófák.

Az első nyolc küldetés nagyjából 5-5 perc, tulajdonképpen átismételteti velünk azt, a sok apró részletet, ami nélkülözhetetlen az iskola irányításához. Mindenek előtt tantermeket kell építenünk – ebben a különleges gimnáziumban mindegyik külön épületbe kerül, majd oktatókat kell felvennünk. A trükk már ekkor kezdődik, hiszen a jó és megfizethető tanár ritka, mint a fehér holló. Minden nevelőnek 3 fontos tulajdonsága van: szórakoztatási érték, szigorúság és képzettség. Ezenkívül igen fontos szempont, hogy mennyiért hajlandó tanítani. A diákok elvileg azt szeretik, ha a tanár érdekesen tanít, ám a szigor is szükséges, különben egyre gyakoribbá válnak a rendbontások, rongálások. Ráadásul, ha a tanító nem eléggé képzett, az igényesebb tanulók elmennek, mondván, ilyen színvonal mellett nem lesz esélyük bekerülni a főiskolákra. Nekünk egy átlagos küldetés esetében (szűkös anyagiak) olcsó és jó munkaerő kell – persze kérdés, hova vesszük fel. Én a zárkában a szigorúságra törekedtem, míg a tanulók által nem túl lelkesen látogatott órák tanárait lecseréltem tapasztalt és szórakoztató nevelőkre. Bevallom, a könyvtárban nem tudtam kifigyelni, mikor vannak többen, de akár tanulnak itt, akár nem, az épület szükséges a fejlődéshez.



A szellemi tudást gyarapító tantárgyak mellett nagy gondot kell fordítani az ifjúság fizikumára is. Ezért tornatermet, focipályát és még számos sportlétesítményt is emelhetünk majd, ahogy a tőkénk és az egyéb feltételek megvalósulása lehetővé teszi.


A szünetben sokan szívesen mozognak a sportpályán.

mi az, amiért a diákok áramlanak hozzánk, mely tanórákra mennek szívesen, és egyáltalán mit gondolnak.
Minden tanulóról kérhetünk információt, megnézhetjük, milyen képességei vannak, milyen élményei voltak az iskolában, és mit gondol. Akár parancsot is adhatunk neki (pl. büntibe küldhetjük vagy kirúghatjuk), de én ezt ritkán használtam, hiszen száz feletti létszám esetén sosem ez a megoldás módja. Az igazi ínyencek egyébként és közvetve bevételeinket is. Ha valamelyik tanár unalmasan tanít, a diákok lépnek, ha nem eléggé képzett, egy réteg szintén más iskolát keres, és a túlzott szigorúság sem tesz jót (viszont ha nincs fegyelem, nem figyel senki, nem ritka az asztalon ugrálás sem!). Eleinte érdemes anyagi lehetőségeink függvényében dönteni, mert ha rendszeresen olvassuk az iskolai újságot, találhatunk benne majd felhívást konferenciákra és továbbképzésekre, ahol munkatársainkat jó pénzért igaz, de taníttathatjuk. Mondjuk ezt igazán csak a szabadjátékban érdemes használni, a küldetésekben általában időre kell teljesítenünk, tehát erre nincs idő, így egyszerűbb útilaput kötni annak a talpára, akivel nem vagyunk elégedettek.

Szükség lesz például gazdasági épületekre is, mert e nélkül nem vehetünk fel takarítót, szerelőt és kertészt sem. A tanulók pedig elmennek, ha nem megfelelő a környezet, szükségük van étkezési lehetőségre (kezdetekben még megteszi az automata, de több csillaghoz már kávéház, pizzéria, sőt hamburgeres is kell!) és szórakozásra is (játékterem, gördeszka-pálya, minigolf, gokart, sőt, akár hullámvasút is kerülhet iskoládba!).

„A tanító jutalma, hogy sietnek előadására, a tanítvány jutalma, hogy elméjében gyarapszik." Talmud

Mielőtt pánikba esnétek, még megemlítem, hogy a különféle épületek és a működést segítő személyzet mellett három csillag felett már érdemes gondot fordítani a környezetre (parkosítás, dekoráció) is. =)

Struktúra. A School Tycoon összes épülete különleges farendszerbe rendezhető. A játék elején (a korai küldetésekben) a kínálat nagy része le van lakatolva, és akkor sem vehetnénk meg, ha lenne rá pénzünk. Persze nem kell pánikba esni, mert a program megosztja velünk a feloldás feltételeit, és összességében elmondható, hogy szép lassan minden kell. Majd ha a magasabb szintű termeket építjük, akkor elbonthatjuk pl. az alapverziót, hiszen úgyis mindenki a szuper kémiai labort választja a kunyhócska helyett. Érdemes kifigyelni, saját tanulót is kreálhatnak. A külső személyzetre (takarítók, szerelők, kertészek) különösebben



nem kell figyelni, csak a honorárium lehet szempont, de lehet javítani munkájuk hatékonyságát (pl. a szemetesek kihelyezése kevesebb szétszórt hulladékot jelent, és a környékre sűrűbben jönnek söprögetni is). A vendéglátó egységek esetében sem éreztem különbséget, szinte mindegy volt, milyen szakácsot vettem fel (itt a képzettségre koncentráltam mindig). Mielőtt rátérnék a tanári karra, fontosnak tartom megemlíteni, hogy vannak személyzet nélküli épületek is, pl. a szórakoztató egységek nagy része, az orvosi „szoba" vagy a mosdó. Itt csak arra ügyeltem, hogy amint lehetett, megvettem a legmagasabb szintűt.
Tapasztalataim szerint mindennek a kulcsa a tanári kar. Jórészt ők határozzák meg kiadásainkat

Becsengettek! Hupsz, becsengettek, mennem kell, még van mit tanulnom, az öt csillag 4 hét alatt nem sikerült... Gyorsan elmondom még, hogy attól függetlenül, hogy a School Tycoon nem ér fel a műfaj nagy klasszikusainak magasságába, rövidtávon rendkívül szórakoztató, olyan, mint egy finom limonádé a nyári hőségben. Nem különleges, nem flancos, de a szomjat tökéletesen oltja, és annyira jól tud esni...
Játszatok vele, próbáljátok ki a DVD-n levő demót, szerintem érdemes!

Lily


Ha a cél már közelinek tűnik, általában jön valamilyen természeti csapás.

Cat Daddy Games

Bár a fejlesztőcsapat alapító tagjai már több mint tíz éve vannak a játékiparban, csak hat évvel ezelőtt döntöttek úgy, hogy saját stúdiót alapítanak. A CDG napjainkban nem csak PC-re, hanem PS2-re és Xboxra is fejleszt, s ezelőtt is részt vállalt nagy címek bedolgozásaiból. Tisztán saját címeik közül igazán ütőset nem tudnak felmutatni, ám az általam „tycoon light"-nak titulált kategóriából számos „gyöngyszemük" van, s nem egy közülük határozottan szórakoztató. Néhány cím a teljesség igénye nélkül: Ski Resort Tycoon I, II, Golf Resort Tycoon I, II, Skateboard Park Tycoon, Snowboard Park Tycoon, Skateboard Park Tycoon 2004.

Pro: Szórakoztató, könnyed, vidám. Jó ötlet.

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 700 MB HDD

ÖSSZESEN
69%

Kontra: Túl sok katasztrófa. Kevés küldetés. Rossz tutorial.





Tails: Sonic, ide érzem, hogy itt vagy...

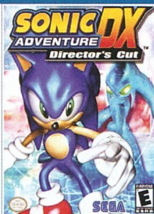


A vagány sündisznók mellett kérjük, vigyázzanak.

SONIC ADVENTURE DX

INFOBOX

Kategória: Arcade • **Kiadó:** Sega Europe • **Fejlesztő:** Sonic Team • **Web:** www.sonicteam.com



- PC-n ilyen feeling még nem volt!
- Magas újrajátszhatósági fok.
- Végre valami, ami szinte teljesen erőszakmentes.

Aréna:

Sonic-R 80%



Heart of Darkness 73%



Beyond Good and Evil 97%



Kizártnak tartom, hogy létezik olyan PC- vagy konzoljátékos, akinek a fenti név hallatán ne ugrana be az aranyos, cinkosan ránk kacsintó kék sündisznó. Ha mégis akadna valaki, aki nem ismeri mindannyiunk kedvenc sündisznóját, az nagyon sürgősen szégyellje össze magát, mert ezen a fronton ez olyan mértékű hiányosság, mint a Halóról beszélni az Xbox említése nélkül. A Sega embléma-állatkája talán már a létező összes konzolon és valamire való játékmasinán jelen volt, hol két dimenzióban, hol háromban. Hardcore PC-s körökben legfeljebb a Sonic Rally és a Sonic 3D név csenghet ismerősen, melyek közül egyik sem lett túl nagy siker. Végül csak elérkezett ez a nap is... a horkolásba torkolló Sonic-R után a kis kék süni végre PC-n is elkezdheti hódító útját.



Jött. A segás fiúk kisebb módosításokkal és optimalizálási eljárásokkal egészen élvezhetővé tették az egyértelműen átportolt játékot, mely 99-ben már hódított Dreamcasten. Az irányítást megszokni ebben a játékban a legnehezebb feladat. Egér és billentyű egyidejű használatára is lehetőségünk adódik, de ez tényleg csak mazochista egyedeknek ajánlott. Legyünk oly jók magunkhoz, és használjuk a kizárólag billentyűzetet igénylő beállításokat.
Aki teheti, gamepaddel essen neki a mókának, mert az legalább nem fogja bosszantani. Ellentétben a kamerakezeléssel, ami miatt néha kedvünk lenne befejelni a monitort. E téren két lehetőségünk van:
Egyik esetében a kamera mozgatása auto beállításon van... ez a használhatóbb. A free opció azonban döbbenetes dolgokat művel, ha nem tapadunk rá a jobbra-balra kameraforgatás gombokra. Képes beragadni a falba, Sonicba, egy ártatlan pixelbe is, és akkor olyan remegésnek lehetünk tanúi, mint Hitlernek volt a Berlin ellen irányuló offenzíva kellős közepén. A történet a szokásos gyermekien bárgyúnak mondható. Dr. Robotnik már megint rosszban sántikál. Ezúttal feltett szándéka, hogy lerombolja kis hőseink városát, és átterraformálja Robotnik Landdé. A chaos emeraldok segítségével pedig létre kívánja hozni főhőseink legnagyobb örömére a sérthetetlen Chaos szörnyet, akinek szerény személye erősen vízbázisú. Először csak kis kék barátunkat terelgethetjük, de a sztoriban előbbre haladva (amit pozitív módon néha egy-egy átvezető animáció is megszakít) irányíthatjuk az eddigi Sonic epizódokból megismert Knucklest, Tailst, a kis rókát, Amyt, Biget, a lasagne túladagolásban szenvedő macskát, és a bizonyára mesterséges színezékről elnevezett E-102-t, aki mint „Tüdő, az erőcsávó" tündököl bádogkasztnijában. Három fő játékmódra is lehetőségünk nyílik annak függvényében, hogy mennyire jutottunk előre a fő vonalon az Adventure módban. Érdekesség, hogy az ugrálós-száguldós pályákat újrajátszva és a magadott kritériumoknak eleget téve az adott pálya A, B és C módját is teljesíthetjük. Ezek a feladatok általában kimerülnek a „szerezz meg bizonyos mennyiségű gyűrűt adott idő alatt" feladványokban, de higgyétek el, jó móka. Akik konzolon ismerik a Sonic Adventure epizódjait, azoknak nem nagy hír, hogy vannak mini-játékok a játékban. (Maniac Mansion... hajajj hol van

az már...). Aki szerette a Final Fantasy sorozatban a Chochobo tenyésztést, az ezúttal is kiélheti eme perverzióját a kis Chao lényeken. A Chaót, ha eléggé erősnek érezzük, akkor bátran benevezhetjük a Chaorace-be, mely egy kis versengés a konkurens Chaók között. Chaónk tuningja nem túl eredeti módon (khmm...) különféle gyümölcsökkel történik, amelyeket a világok közötti tájakon lelünk, vagy pl. a fáról rázhatjuk le. Végre értelme van a már eddig megszokott kiütött ellenfelek után megmaradó kis állatkáknak. Néhányuk ugyanis bekerül kis Chaónk rezidenciájára, ahol a piciny lénynek egyiküket odaadva tamagocsink felvértezódik az arra jellemző tulajdonsággal. Egy másik mini-játékban Sonic flippergolyóvá változik, és különféle belső kis „flipperes" küldetéseket kell végrehajtanunk. Ez a játékmód gondolom, sokaknak ismerős lehet a Sonic Pinball című, szintén konzolos játékból. Persze ebből is kétfajta típus létezik, de szerencsére egyik rabulejtőbb a másiknál.

Látott. Sajnos a grafika a max. beállításokkal is a Voodoo2-es időknek állít emléket. A grafikáról, mint olyanról ennek tükrében, nehéz sok jót elmondani, de mindenképpen ki kell emelnem a kellemes színvilágot, ami különösen az első pályán (Emerald coast) adja meg a jó hangulatot a folytatáshoz. Amúgy én személy szerint valahol örülök neki, hogy nem egy Chorme-szerű engine dohog a játék alatt, mert így a gyengébb géppel és VGA-val megvertek is bátran Sonicolhatnak, méghozzá az alacsony felbontású textúráknak és a kis poligonszámból építkező karaktereknek köszönhetően szélsebesen. Külön ki kell emelnem azt, hogy Sonic játékban ennyi interakció még talán egyben sem volt. Beszélgethetünk a nem túl értelmes (de annál aranyosabb) NPC-szerű karakterekkel, tárgyakat mozgathatunk, ajtókat nyithatunk, menetrend szerint kapcsolókat erőszakolhatunk meg stb. Bár semmi különösebb szerepük, inkább csak hangulati körítések, de nagyot dobnak a hangulaton a környezeti elemek is (tornádó, hóesés, napszakok változása, delfinek, sirályok, Szabadítsátok ki Vilmost... na, nem azt). Sok jót a hangokról sem mondhatok el. Érthetetlen számomra, hogy az első hallásra mono 11 KHz-es hangokhoz a program miért erőlteti annyira a Media Player 9-et. Tény, hogy ez utóbbi nélkül a zenékből (WMA fájlokról van szó) sem fogunk sokat hallani, ami nagy kár volna, ugyanis nagyon a helyükön vannak. Jól visszahozzák a régi diszkó-pop hangulatot, és megteremtik azt az igazi Sonic feelinget.



Dicséret illeti a készítőket a pályák tervezéséért is. Hol hatalmas magasságokban száguldunk, hol pedig tárnák mélyén, egy csillében ügyeskedünk. A párbeszédek is, melyeket a városban kószáló NPC-kel folytathatunk, nagyban megdobják a hangulatot. Hiányzott volna a rengeteg titkos hely, elérhető extra, rejtett upgrade is, melyet szerencsére a harmadik dimenzió előnyeit kihasználva, még pofátlanabbul elrejtettek vizslató szemeink elől, mint eddig. További jó hír, hogy Sonic jó pár járművet vesz kezelésbe. Az elmaradhatatlan csille mellett kis barátunk már vonatozik, snowboardon száguld, repülőn feszít, dodzsemben írtja az ellent, és még sorolhatnám a számtalan fantasztikus eszközt. Végre sünink mozgáskultúráját is fejleszthetjük, méghozzá jól elrejtett és nehezen megközelíthető helyen lévő mindenféle cipőkkel, karperecekkel, egyebekkel.

„A Heart of Darkness óta nem szórakoztam ilyen jól."

Győzött? A Sonic Adventure, jelentem, ennek ellenére nálam bizony veri a Harry Potter eddigi két epizódját. Hiába a bosszantó irányítás és kamerakezelés, és senkit nem érdekel a viszonylag alacsony szintű grafika, ha a játék összességében jó. Márpedig ez a helyzet. Ez végre tényleg a gyerekeknek van kitalálva, de a nagy öreg sonicosok sem fognak csalódni. Nincs benne vér, erőszakos jelenetek, nem kell szétlőni senkinek a fejét, aranyos karakterek, szeretnivaló ellenfelek. Itt szeretném felhívni a kedves apukák és anyukák figyelmét, hogy: Igen! Ez most az, ez most olyan, ezt nyugodtan...



Nem akarok meggyőzni senkit sem, főleg annak tudatában, hogy alig két hónapja kijött a Beyond Good and Evil, de ahogy az is megérdemelte, hogy magunkévá tegyük, úgy ez is. Kétségkívül a BGAE a picit idősebb korosztálynak való, és hibát sem nagyon találni benne, de ha nincs konzol a háznál és a csemete tényleg valami aranyosra, szeretnivalóra vágyik, akkor érdemes elgondolkodni a Sonic Adventure-ön.

Tinman

Érdekesség

Ha azt hisszük, hogy végigvittük (kb. 12-13 óra) a „kaland" módot és ezzel vége is, tévedünk. Aktívvá válik ugyanis a sokat sejtető küldetés mód, melyben végre nem csak Gyűrűk urát kell játszanunk, hanem karakterenként(!) számtalan küldetést teljesíthetünk hasonlatosan kicsit a Worms 3d-hez.

Pro: Sonic PC-n! Üde színvilág. Remek zenék. Újrajátszhatóság.

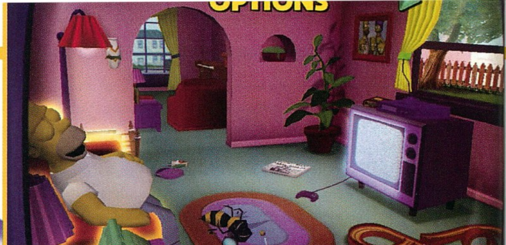
HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1,4 GB HDD

ÖSSZESEN
76%

Kontra: Beakadós kamerakezelés. Irányítási gondok. Alacsony grafikai részletesség.




Már a rendkívül eltalált főmenü is nevetésre ingerel


Marge mindig talál megfelelő feladatot számunkra

THE SIMPSONS HIT AND RUN

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Vivendi • **Fejlesztő:** Radical Entertainment • **Web:** www.thesimpsons-hitandrun.com



- 7 nagy pálya és rengeteg küldetés
- 40 járgány
- A sorozatból jól ismert karakterek

Aréna:

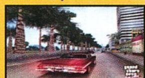
GTA 93%



GTA3 91%



GTA: Vice City 95%



Az, hogy egy filmből számítógépes játék készül, egyáltalán nem szokatlan – ellentétben a TV sorozatokkal. Pedig a Simpson család már sokadszorra szolgál rá a „megjátékosításra": az USA történelmének legrégebben futó komédiája 1989 óta töretlen népszerűséggel szórakoztatja a nagyérdeműt félórácska erejéig családok millióit a képernyő elé szegezve. A 15 év alatt cseppet sem öregedő família ugyanis korosztálytól függetlenül lebilincseli a közönséget: fanyar humorán mindenki jót derül, az idősebbek pedig a társadalomkritikai élt is könnyedén kiérezhetik. A történetet ismerve talán leginkább egy The Sims-szerű „életszimulátorra" számítanánk, a Hit & Run azonban vérbeli akciójáték. Ami még inkább meglepő, hogy így is sikerül maradéktalanul visszaadnia a sorozat hangulatát.

„D'oh." Simpsonék sikertörténete mára legendás: a sorozat kiagyalóját, Matt Groeninget eredetileg párperces epizódok készítésére kérték fel, melyekkel a Tracy Ullman Show-t szándékoztak feldobni. Az eredmény viszont olyan meggyőzőre sikerült, hogy a springfieldi munkáscsalád hamarosan külön műsoridőt kapott. Azóta élvezhetjük az örök gyerek Homér és kompániája, azaz Marge, Bart, Lisa és Maggie kacagtatóbbnál kacagtatóbb, és általában politikailag teljesen inkorrekt kalandjait, melyeknek szatirikus éle a South Parknál lényegesen burkoltabban jelenik meg, ezért a befogadó réteg is szélesebb.



A játékmenet. Abbéli félelmünk, hogy a Hit & Run újabb elcsépelt rókabőr lenne, az első percekben eloszlik, amikor meglátjuk a főmenüt: Homér kedvenc fotelében, a TV előtt horkol, mi pedig az itt fellelhető tárgyakkal navigálhatunk (pl. videó = elmentett állás betöltése). Bizony, szó sincs villámgyorsan összedobott fércműről, a játék messzemenőkig igyekszik követni a sorozatot. Ennek tudható be a jól ismert főcím és az a tény is, hogy a szereplők az eredeti színészek (Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith és Hank Azaria) hangján szólalnak meg.

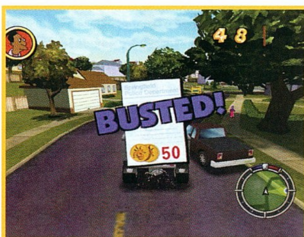
A játék tulajdonképpen a Grand Theft Auto erőszakmentes változataként is felfogható: az egyes karakterek valamelyikét (Homer, Bart, Marge, Lisa és Apu) irányítva különféle küldetéseket hajthatunk végre, melyek jelentős részét csak valamilyen járműbe pattanva vihetjük sikerre. A lineáris történet hét nagyobb pályája több mint félszáz megbízást rejt magában, és akkor még nem is esett szó a menet közben elvégezhető bónuszokról vagy egyéb nyalánkságokról. Ezek egy része pofonegyszerű, ám annál változatosabb rohangálás (Homérral például Marge kérésére a közértbe kell elszaladnunk, majd Lisa otthon felejtett házi feladatát juttathatjuk el az iskolába, végül a munkahelyre sem árt betévednünk), amit gyakran az időtényező nehezít. Éppen ezért nem mindegy, hogy milyen autót hajtunk meg: gyakran egy gyors, de törékeny jószág a célravezető, míg ha rombolni kell, egy



Díjözön

A Simpson családért nemcsak a közönség, de a szakma és a kritikusok is rajonganak, ezért az évek során számtalan elismerést söpört be. Például a legfontosabb televíziós díjátadónak számító Emmyn 1990 óta több fontosabb kategóriában minden évben jelölik, a legjobb animációs sorozatért járó szobrot pedig idestova kilencszer (!) vihette haza.

150 dollárért kölcsönzött, böhöm nagy dzsippel érhetjük el a kellő hatást. Arra azért vigyázzunk, hogy a féktelen száguldásnak is ára van: az autók nagyon sérülékenyek, a végén pedig nemes egyszerűséggel felrobbannak – még szerencse, hogy könnyedén elorozhatjuk bármelyik utcán elhaladó darabot, vagy az egyre-másra feltűnő



telefonfülkékben választhatunk a már korábban megvásároltak közül. Az effele tranzakciók azonban költségekkel járnak, ha pedig üres a pénztárca, elvesztünk. Az aranyérmék begyűjtögetése viszont nem okoz különösebb gondot: elég csak a KRESZ-szabályokat áthágni, és a számláló máris megugrik. Azért ezt is csak módjával tegyük, mert a rend éber őrei könnyedén megbírságolhatnak, ha esetleg túllőnénk a célon!





Nézünk, mint a moziban. A pofás 3D grafika elsőre talán kissé idegennek tűnhet a kézzel rajzolt sorozathoz képest, de szempillantás alatt megszokjuk – annál is inkább, mert a sorozat hangulatát teljesen sikerült átültetni a színvilágtól kezdve a legelha-

„A Hit & Run-ban Springfield virtuálisan életre kel: minden itt van, ami csak a sorozatból eszünkbe juthat.”



nyagolhatóbbnak tűnő apróságig. A felbontást akár 1600x1200-ig is felhúzhatjuk, mely ugyebár simán veri konzolos társait, ráadásul nem szükségeltetik hozzá különösebb erőmű sem – egyedül a nagyobb robbanások folyamatossága miatt célszerű visszavenni egy fokkal „gépbarátabb“ szintre. A Hit & Run-ban Springfield virtuálisan életre kel: minden itt van, ami csak az eszünkbe juthat, így ne lepődjünk meg, ha egyszer csak azon kapjuk magunkat, hogy a Quik-E-Martban az automatákkal ütjük el az időt a tényleges előrehaladás helyett... A szereplők nagyszerű beszólásai is mindmind a TV képernyőről lettek kölcsönözve, melyeket talán csak azért érheti megrovás, mert a paletta nem túl széles, így ugyanaz a szöveg gyakran ismétlődik (néha egymás után).

Az irányítás. Konzolátiratok esetében a programok szinte mindig az egyik legfájóbb ponton, nevezetesen a vezérlésen buknak el. A Radical Entertainment fejlesztése, ha nem is jelesre, de mindenképpen jól vizsgázik: a gyalogos szereplők mozgatása elsőre kicsit szokatlan (főleg, mert ebben az esetben a kameraállás sem mindig a legjobb), ám amint valamilyen autóba pattanunk, máris minden a helyére kerül, és bosszantó akadályok nélkül száguldozhatunk úgy, hogy utána nem kell napokig fájlalnunk a lestrapált kezünket. A legbiztosabb persze, ha joypaddel próbálkozunk, de ennek hiányában a billentyűzet is tökéletesen megfelel.

Így kell ezt csinálni. Szó sincs arról, hogy a Hit & Run olyan bonyolult világgal rendelkezne, mint a vele párba állító GTA-sorozat, a küldetések ráadásul jobbára rövidek, sőt egyszer-kétszer határozottan idegesítők, amit még a rengeteg rejtett pálya sem nagyon tud kompenzálni. Ezzel együtt a Simpson család aktuális bevetése egy láthatóan szívvel-lélekkel készített, vitán felül nagyszerű szórakozás, ami bizonyára nem csak az elvakult rajongókat szögezi több óra erejéig a monitor elé. Pontosan azt a szerepet tölti be a számítógépeken, mint elődje a TV-ben: kortól és nemtől függetlenül az egész családot leköti, ráadásul egy pillanat erejéig sem veszi komolyan magát, azaz habkönnyű, gondtalan kikapcsolódással kecsegtet. Bizony a Radical Entertainmenttől lenne mit tanulnia néhány pénznyelőket szériaszámra készítő konkurensének!

SzB

Futurama

A Simpson család alkotói 1999-ben indították útjára új sorozatukat, mely megvalósítása szempontjából sokban hasonlít elődjéhez. A történet főhőse Phillip Fry, a 25 éves pizzafutár, aki egy baleset révén hibernálódik, majd 1000 évvel később tér magához... A Futurama azonban Homérékkal ellentétben nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így négy év után befejezte pályafutását.

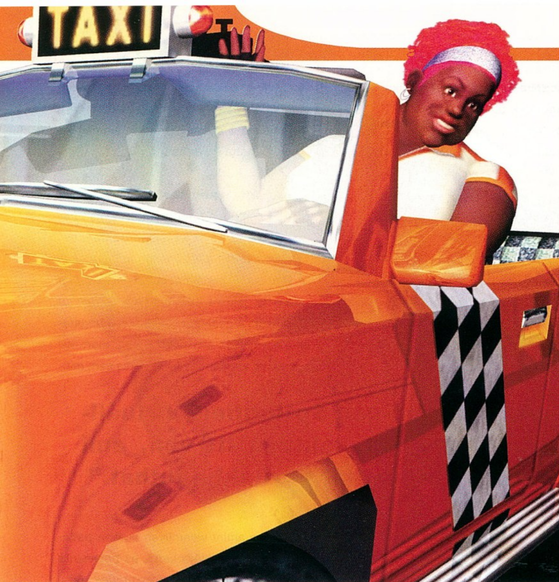
Pro: Átjön a Simpsons-hangulat; Kiváló poénok; Változatos és ötletes küldetések

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 700, 192 MB RAM, 2,2 GB HDD

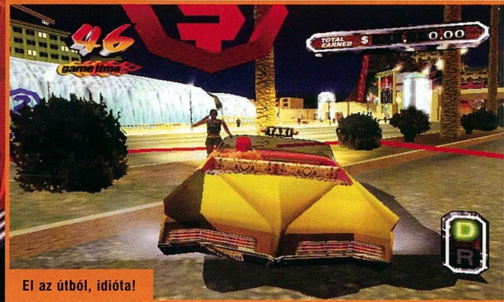
ÖSSZESEN 82%

Kontra: Egyes pályák túl egyszerűek vagy idegőrlőek; Az autóból kiszállva az irányítás nem a legjobb





Burn baby, BURN!



El az útból, idióta!

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Sega • **Fejlesztő:** Hitmaker • **Web:** www.hitmaker.co.jp



- **3 város**
- **4 karakter**
- **kismillió integető utas**

Aréna:

GTA: Vice City 94%



Crazy Taxi 2 83%



The Simpsons: Hit and Run 82%



A Crazy Taxi 3-at nem kell bemutatnom senkinek. Gyakorlatilag a jól bevált előző részek receptjét követő, eszelős, hangos zenével ellátott taxis gáma, melyben a készítők megpróbálják azt eladni, amit a GTA sorozatban a Rockstar még pótmisszió generátorként is lesütött szemmel engedett át mondván, de ciki. Ez a bevezető szerintem maximálisan lefedi a játék stílusát és élvezhetőségi indexét, úgyhogy csak akkor olvassatok tovább, ha már minden más karaktert fejből tudtok visszafelé olvasva is a Gamerben.

Taxis trauma. Komoly lelki traumán estem át pár napja. Történt ugyanis, hogy az előző szám leadása után úgy gondoltam, ideje kivenni egy kis pihenőt, és csak azokkal a dolgokkal foglalkozni, melyek nem követelnek különösebb energiafelhasználást. Olyanokra gondoltam, mint pölö az alvás, vagy a szörplefetyelés, vagy végigtolni még egyszer a Metal Gear összes epizódját, netalántán néha elmenni a kanapéig, majd vissza.

Ehelyett az eme tevékenységek bebiztosítására betervezett telefon-kikapcsolást elfelejtettem véghezvinni, pontosabban mégis, de most a tisztelt főszerkesztő úr vagy bekamerázta az egész lakásom, vagy csak mákja van már 8 hónapja, ha nekem akar telefonálni. Szóval épp klikkeltem volna valami nemiszerv-növelő készítményt reklámozó levél törlésének gombjára, mikor a telefonom a csörgés által gerjesztett rezgés következtében lebucskázott a feltehetően általam korábban meg nem evett vaníliás pudingba. Gyorsan kikaptam a masszából, majd felvettem:



- ...cupp... cupp... lötty.

- Sz... sz... szia Flat! Rosszkor zavarok? Épp fehérjét vesztesz?

- (nyalintás hang) cupp.

- Aha. Értem. Na figyelj, Mocsy vagyok, bár úgyis kiírta a számom. Szóval figyelj, az van bébi, hogy hát úgy gondoltuk itt a Gamernél, hogy ebben a hónapban megkapod a legnagyobb eddig megérkezett nevet tesztelésre. Mit szólsz?

- ...szipp... (statikus szörcs)

- Naa, gondoltam, hogy egyből beindulsz rá, már elküldtük, hamarosan odaér a futár. Már régóta várja mindenki a játékot, kellemes szórakozást, 2 oldal rendel, ne késs, vagy heregeri...

- ...cupika... HOGYAZA BÜD... szipp... MÁR MEGINT VEHETEK Ú... ssshhhh... NEM AKAROK JÁÁTÉÉÉKOOOT 2 HÓÓÓNAPJAAAA! HALLAAASSZ?

Nem kell találgatnotok, a kijelzőn már az: „utolsó hívás: 48 mp" felirat díszelgett. Mocsy nagyon furmányos ám, mert véletlenül épp lementem volna a közértbe még joghurtért, nehogy megjöjjön a játék, noha nem tettem ezt, mert kíváncsi voltam, milyen játék lehet az, ami annyira jó, hogy hajlandó elküldeni.

Nem csalódtam benne, mikor megkaptam a dobozt, már a színe sem tetszett, nemhogy ami benne van. Szerintem direkt akart büntetni, mert a Gamer karácsonyon a cicijén írtam alá a...



Crazy Taxi 2 és fél? Tisztelem a Segát azért, amit létrehoztak a játékiparban, de a konzolpiacról való kiszorulásuk és a jobbnál jobb pilot játékaik elkorcsosítása sajnos előbb-utóbb visszacsomagolja őket oda, ahova igazán valók, a játéktermi játékok fejlesztésének területére. 1999-ben, a Crazy Taxi megjelenésekor még mindenki teljesen be volt ájulva, a rajongók azt sem tudták, merre vannak arccal, mikor egy kicsit is játszhattak a játékkal. A Hitmaker! fejlesztőcsapat jól tolta. Tény, hogy a játék rabul ejtő volt, de már akkor látszott, hogy a konzolokon kívül máshol nem igazán állja meg majd a helyét; évekkel később, minimális változtatással főleg nem. 2001-ben a már jócskán haldokló Dreamcastre ugyan megjelent a második rész, amelyik sokkal kellemesebbre sikerült, mint az első, mégis, ott abba kellett volna hagyni a próbálkozásokat.
Sajnos a harmadik epizód valójában csak polírozott második rész, tulajdonképpen semmilyen újítást nem vezetett be, csak kaptak a játékosok egy új pályát, a maradékot átdolgozták a Crazy Hop által elérhető bugok miatt, de kb. ennyi a fícsörlista érdekesebbik része. Nem tudom, hogy a játék közepes grafikája és teljesen átlagos hanghatásai kit ejthetnek rabul. Lehet, hogy a 4-6 éves korosztály még tökéletes kielégülést nyer azáltal, hogy a monitoron szép színes dolgok villognak véletlenszerű sorrendben, hisz ez fontos is, de bevallom, én egy kicsit többre vágynék, ha már leülök játszani szűkös szabadidőmben. Kínkeservvel jutottam el odáig, hogy elnyerjem a Crazy besorolást a jogosítványomban, melyet 20000 $ összeharácsolásával tehettem meg. A 4 választható karakter közül egyértelműen a cicis nénit részesítettem előnyben, vegyétek úgy, hogy azt a stílust képviselitek a játékon át, amelyet külsőre választotok a felhozatalból. Többször majdnem bevertem már a monitort a bébi rikácsolása miatt, de türtőztettem magam, nem volt kedvem ökölnyi halott pixelt generálni szegényen.

Természetesen az a feladat a játékban, hogy a választott karakterrel mindig a lehető leggyorsabban szállítsuk az össze-vissza ijedező (ha jól vezettek) utast, vagy utasokat a célállomásukra. Ez így még izgalmasan is hangzik, de jaj. A körítés olyan szinten igénytelen, hogy az már fáj. Még egy fránya gyalogost, vagy leendő utast sem lehet elgázolni, mind elugrál. (Gonosz vigyor lenne, ha nem, inkább pszichiáterhez kéne mennem...) A házak rusnyák, a dinamikus fények kotványak, az egészről süt, hogy azt várja, minél több lúzer járjon arra, és dobjon be egy százast. Nem tetszik. Főleg, hogy PC-n nincs lyuk a pénznek. A mini játékok sem dobják fel igazán a hangulatot: amelyikek esetleg jók lennének, azokat meg nem lehet újrajátszani, ha már egyszer lenyomtátok őket. A Crazy Box és a Crazy Pyramid játékrész egész emészthető volt, így még bosszúsabb lettem, amikor nem sikerült reaktiválnom őket.



Az újrajátszhatósági érték ezzel lecsusszan Hunor feneke alá, ami aztán már végképp az „örökké a polcon marad, sőt, Bendegúznak is kölcsön lehet adni, úgyis elveszti..." kategóriába kerül.

Hangok, irányítás, pozitívumok. Nem, a bekezdés címe nem azt jelenti, hogy a hangokkal elégedett lennék. A karakterek beszólásai eleinte jók és szórakoztatók, később azonban már a fent említett effektus dominál (nem úgy, kis huncutok...), azaz morgolódás helyett inkább járjatok egy kicsit a friss levegőn Puszedlivel, a kutyátokkal, mert a végén még kárt tesztek magatokban. Az autó berregése egyenesen borzasztó, a különleges effektek a „csiling"-től az „UÁÁÁ"-ig terjednek, de semmi kiemelkedő.
Nem kell nőgyógyász diplomával rendelkezni, hogy észrevegyük a nagy hent közben azt, hogy a szórakoztatás érdekében legyártott pályák közti átvezető animációk és egyéb bónusz képsorok mind low cost tákolmányok, a játék saját motorjával készített digitalizált förmedvények. JÁJ! Néha olyan szinten elkerekedett a szemem az igénytelenségen, hogy csak na. Az irányítás sem sokkal jobb, mint az eddigi összkép, semmi hű járgányszimuláció (bár ezt el sem várhatnám egy árkád játékban), a játékos ujjai pedig fél óra taxiskodás után könnyen felmondják a szolgálatot. Ujjat próbáló feladat játszani a Crazy Taxi 3-mal, annyi szent. Én már így is ínhüvelygyulladás előtt állok, tehát még egy ok, hogy jobban fröcsögjek a játékra. A zenék egész kellemesek lehetnének, ha fiatalabb lennék 20 évvel, de szerencsére nem vagyok, így gyorsan ki is kapcsoltam.
Nem lenne fair, ha nem említeném meg egy félmondatban a cikk végéhez közeledve azokat a dolgokat, melyek azért képesek lesznek eladni a játékot. Dinamikus, pörgős, ha sikerül túltenni a kezdeti megrázkódtatásokon magát a gémernek, akkor egész kellemes kis szombat esti kikapcsolódás válhat belőle, amennyiben nincs olyan projekt a közelben, amelyik fontosabb lehet. (Pl. lélegzés, virágöntözés stb.)

Végítélet. Hunornak biztos tetszene. (Ennyivel minimum tartozom neki a beszólásaiért – Copyright by Mocsy) A játék nem jött be, de szerintem, ha elolvastátok a cikket, akkor ez csak



azoknak nem derült ki, akik most ismerkednek az ABC-vel. Az értékelés alapján ne rettenjetek el teljesen, egy próbát megér, de pénzt nem adnék érte, az biztos. Óvakodjatok a taxis játékoktól, ha feltétlenül hasonló kell, akkor inkább menjetek GTA-zni, és üljetek be egy sárga járgányba.

-=Flatline=-

Pro: pörgős játékmenet, vérhiány

HANGULAT	12	25	GÉPIGÉNY: PIII 1000, 256 MB RAM, 500 MB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	11	25	
EREDETISÉG	03	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	10	20	45%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	03	10	

Kontra: elnagyolt körítés, túl egysíkú, túl bugyuta, vérhiány

ELDOBHATÓ KÉPERNYŐT DOB PIACRA A PHILIPS



Az 5 inch-es „eldobható" képernyő, amelyet a cég elsősorban online hírek olvasásához fejlesztett ki, összetekerve akár egy ceruza méretű tartóban is könnyen szállítható. Mobiltelefonhoz kötve pedig lehetségessé válik segítségével weboldalak, könyvek, illetőleg e-mailek letöltése. Az eljárás formába öntéséhez a Cambridge székhelyű E Ink nyújtott segítséget, amely műanyag áramkörök által vezérelt monokróm képernyők készítésében szerzett értékes tapasztalatokat. A Philips kezdeti koncepciója egy olyan vékony, könyv nagyságú kijelző tömeggyártása volt, amelyre könnyedén letölthetővé válnak újságok, illetőleg hasonló információs bázisok, és amely használatát követően könnyedén feltekerhető, valamint kis helyen elhelyezhető. A cég fontosnak tartotta hangsúlyozni, hogy a projekt már túl van a fejlesztési fázison, ezért legfőbb cél 2005-ig egy olyan gyártási vonal kiépítése, amely évente legalább egymillió kijelző előállítására képes. A termék áráról pontos adatokat a Philips egyelőre nem közölt, de a cég szóvivője szerint a korábbi üvegalapú kijelzők árához fog közelíteni. Ebben közrejátszik az is, hogy az eddigi üvegből készült modellek előállításához alkalmazott gyártósor az új műanyag monitorok összeszerelésének legtöbb fázisában átalakítás nélkül alkalmazható. Mindemellett érdekes lehetőségeket vet fel, hogy ez a gyártási eljárás még hatékonyabban használható egyéb felületek esetében, mint amilyen például az autók műszerfala.



VAN-E JÖVŐJE A HAGYOMÁNYOS CD FORMÁTUMNAK?

Egyre több olyan tanulmány és fórum jelenik meg az Interneten, amely a CD-k csillagának gyorsuló leáldozását jósolja. Ez főként a zeneipar jól érezhető átalakulásának tudható be. Napjainkban a kiadók és előadók körében kaotikus a helyzet, nem igazán érzi még egyik piaci szereplő sem pontosan, hogy az Internet térhódítása milyen változásokhoz fog vezetni, bár egy lehetséges jövőkép már körvonalazódni látszik. Az érdekeltek rég megkongatták a vészharangot azt prognosztizálva, hogy a P2P fájlcserélő rendszerek és a legális letöltések térhódítása hamarosan a több mint két évtizede alkalmazott CD-k bukását okozza majd. Mint tudjuk, a '80-as években ez a technológia alapjaiban változtatta meg az ipart, a bakelit lemezek rövid idő alatt eltűntek. A vizsgálatok tanulságai szerint az utóbbi néhány hónapban a 12-22 év közötti fiatalok 49%-a világszerte letöltött valamilyen hanganyagot a világhálóról. E személyek több mint fele nyilatkozott úgy, hogy a letöltések miatt lényegesen kevesebb CD-t vásárol, mint korábban. A folyamatot csak tovább erősítik az olyan óriáscégek, mint a Coca-Cola, vagy az Apple, amelyek ma már meghatározott díj ellenében maguk is elérhetővé tesznek bizonyos hanganyagokat, de más nagyvállalatok is tucatszám dolgoznak legális letöltési szolgáltatások elindításán. Az elemzések szerint a Kazaa és hasonló rendszerek nagyjából 700 millió dollár veszteséget okoztak a lemezkiadóknak az elmúlt két évben. Ugyan a letöltéssel beszerzett hanganyagok minősége legtöbbször nem hasonlítható a CD színvonalához, azonban hatalmas előnye, hogy egyéb eszközökre – így mobiltelefonokra és notebookokra – is könnyen és gyorsan másolható. Az előrejelzések szerint a jelenlegi fejlődési vonalat alapul véve a letöltések 2008-ra a zeneipar összes bevételének egyharmadát teszik majd ki. Ennek biztosítása érdekében az érintett piaci szereplők jelenleg is a P2P rendszerek kiszorításán fáradoznak. A Pennsylvania Állami Egyetem például úttörő lépésre szánta el magát, amikor licencelte az immáron legális Napstert alternatívát nyújtva hallgatói számára az illegális megoldásokkal szemben. Tény azonban, hogy a legális út kialakítása mindenképpen lassú folyamat lesz, számottevő térhódítása 2007. előtt semmiképpen sem várható.



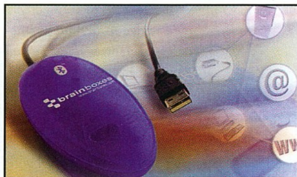
XBOX 2 HÍREK



Új hírek láttak napvilágot a Microsoft következő generációs konzoljáról, az Xbox 2-ről. Arról már korábban beszámoltunk, hogy minden jel szerint az ATI, illetve az IBM fogja majd szolgáltatni a gép lelkét, előbbi a GPU-t, utóbbi a CPU-t (amely egyébként a PlayStation 3-nak is központi része lesz). Nos, azóta az is kiderült, hogy a központi processzorok (szám szerint három darab) várhatóan 0,65 mikronos csíkszélességgel készülnek, és az ún. Cell technológiára épülnek majd, amely tulajdonképpen a PowerPC mikro-architektúra leszármazójának tekinthető. Az IBM Kelet-Fishkillben lévő üzemében már el is készített néhány tesztpéldányt, de valószínűleg további 12-18 hónapra lesz még szükség a végleges verziók sorozatgyártásáig. Úgy néz ki, hogy a 64 bites processzor képességeit tekintve az Intel hasonló megoldásai előtt jár majd, jelenleg ilyen teljesítményű chipek az Apple G5 PowerMac gépeiben találhatók. A 0,65 mikronos technológia lehetővé teszi a 3 GHz elérését, amivel az IBM még közelebb jut az áhított 5 GHz-es határhoz. Természetesen a sebesség nem minden, nagyon fontos lesz az is, hogy a processzor egyedi felépítésű magja milyen feladatok ellátására lesz képes egy órajelciklus alatt. Nagyon valószínűnek tűnik egyébként, hogy a Microsoft igyekezni fog a Nintendo megoldását követni a költségek tekintetében, azaz más cégek technológiáinak felhasználásáért csak royalty díjat fog fizetni, de nem fog minden egyes chipet a gyártóktól külön-külön megvásárolni. Az még egyelőre nem ismeretes, hogy melyik félvezetőgyártó lesz segítségére a Microsoftnak mindebben. A költséghatékonyság úgy tűnik, központi szerepet fog kapni az Xbox 2 tervezése/gyártása során, ugyanis a redmondi vállalat így próbálja behozni a Sonyval szemben a konzolok terén fennálló, igen jelentős hátrányát. Ennek okán merevlemez sem lesz például a gépben, helyette a fontosabb adatok mentésére egy flash kártya szolgál majd. Mindezt kiegészíti várhatóan (a PS2 képességeihez mérten) 256 MB, vagy 512 MB méretű memória. A gép egyik legfontosabb része, a grafikus chip várhatóan az ATI R500-as modellje lesz. Ez teljes körű DirectX 9 PS/VS 3.0 és DirectX 10 támogatással fog rendelkezni. Ezen kívül nagyon úgy tűnik, hogy a Bitboys régi szlogenje, a grafikus magba integrált memória is valósággá válik ebben a processzorban, mégpedig framebuffer gyanánt, amely négyszeres élsimítás mellett dupla pufferelt HDTV 480i kép tárolására lesz képes. Bár az új technológia várhatóan 512 MB külső memória kezelésével is megbirkózik, a 256-MB-os kiszerelés mégis valószínűbb. A konzolról újabb infókat valószínűleg a GDC, illetőleg az E3 alkalmával tudhatunk majd meg.



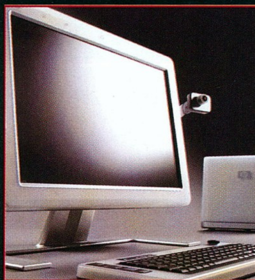
ERŐTELJESEN NŐ A BLUETOOTH-ESZKÖZÖK PIACA



Egészen az elmúlt év első feléig a Bluetooth amolyan „sötét báránynak" számított az elektronikai iparban. Ezt az eljárást kezdetektől fogva azzal a céllal fejlesztették, hogy a számítógép bővítő eszközei vezeték nélkül is képesek legyenek a géphez csatlakozni nem utolsó sorban elkerülve ezzel a különböző típusú csatlakozók kompatibilitásának hiányából adódó nehézségeket. Sokáig amolyan 22-es csapdája állapot állt fenn, mert ugyan a technológia már rendelkezésre állt, a nagyvállalatok nem igazán voltak érdekeltek annak alkalmazásában, hiszen alig néhány perifériális eszköz rendelkezett Bluetooth-támogatással. Ennek nyomán viszont az elektronikai eszközök gyártói sem tettek lépéseket e lehetőség kiaknázására, így mindkét oldal a másikra mutogatott. Ez az állapot végül a múlt évben változott meg, amikor a mobil eszközökbe – így különösen telefonokba és notebookokba – a gyártók elkezdték nagyobb méretekben is integrálni ezt a technológiát főként annak felismerése nyomán, hogy a vezeték nélküli adatátvitel az Internet használata, illetőleg a szórakoztató elektronika szempontjából is addig sosem látott lehetőségeket nyit meg. Pezsgés tapasztalható egyrészt a billentyűzetek terén, ami a Bluetooth egyik legnyilvánvalóbb alkalmazása. Legutóbb a Think Outside jelentette be Stowaway („Potyautas") elnevezésű billentyűzetét, amely piaci forgalomban május vége felé lesz majd elérhető, nagyjából 100 dolláros áron. Az eszköz egy teljes méretű billentyűzetnek felel meg, és hatékony használata érdekében akár össze is lehet csukni. Szintén érdekesnek ígérkezik a mobiltelefonok piacának alakulása, illetőleg a GPS helymeghatározó rendszerrel kapcsolatos lehetőségek. Utóbbival összefüggésben érdekes hír, hogy a Navman a napokban mutatta be GPS 4460 rendszerét Palm OS 5 kompatibilis eszközökre. Ez a rendszer képes lesz a „címtől címig" útvonalmeghatározásra, hangos irányításra, valamint tartalmazni fogja Észak-Amerika területeinek térképeit is, beleértve Hawaiit és Kanadát. Hasonló specifikációkkal rendelkezik a TomTom Navigator USA GPS-e is, amely hamarosan a Bluetooth-ra felkészített PalmOne Tungsten T3 rendszerre is elérhető lesz. Mindezek mellett a Socket Communications bejelentette, hogy kifejlesztette az első elemmel működtetett Bluetooth 56K-s modemet. Ez szabványos telefonvonalra csatlakoztatható eszköz, és lehetővé teszi, hogy a beépített Bluetooth-szal rendelkező Pocket PC, illetőleg Palm segítségével kábel nélkül érjük el a netet, vagy küldjünk e-mailt. Ez a modem március vége felé lesz megvásárolható, mégpedig 129 dolláros áron. És hogy teljes legyen a sor, nem maradhatnak ki a felsorolásból a printer adapterek sem, hiszen az utóbbi napokban két érdekes bejelentés is érkezett. Ezek egyike a Belkin Bluetooth USB Printer Adapter, amely hamarosan kapható lesz nagyjából 100 dolláros áron, míg a többféle felületet támogató WindConnect II már jelenleg is megvásárolható 196 dollárért.



ÚJ TECHNOLÓGIA A PC-K BOOTOLÁSI IDEJÉNEK LERÖVIDÍTÉSÉRE



Leginkább a gyengébb számítógépek tulajdonosai szembesülnek manapság is azzal, hogy PC-jük bekapcsolása után még hosszú ideig kényszerülnek az operációs rendszer töltőképernyőjét bámulni. Mindez azért egyre nagyobb gond, mert hihetetlen módon terjed világszerte a számítógépek multimédiás eszközként való felhasználása. Sokan vannak, akik számítógépükön nem csak dolgoznak, vagy játszanak, de a televíziót, vagy a filmeket is ezen nézik, illetve hallgatnak segítségével zenét. Az ilyen felhasználókra gondolva fejlesztette ki a kaliforniai székhelyű Fremont InterVideo Inc. az úgynevezett instantON technológiát. Ez az eljárás lehetővé teszi, hogy a PC szórakoztató-multimédiás funkciói egy gombnyomásra, szinte azonnal betöltődjenek. Mindez a nyitott forráskódú Linux operációs rendszer LinDVD szolgáltatásának köszönhető, amely ebben az esetben párhuzamosan működik a Windows-zal. Természetesen a hagyományos feladatok elvégzéséhez, mint például a szövegszerkesztés továbbra is a Windows indítására van szükség, ugyanakkor a felhasználók egyszerűen kizárhatják a hosszú töltögetési időt, ha csak filmet, illetve tévét akarnak nézni, vagy zenét szeretnének hallgatni. A technológiát máris több eszköz támogatja, így például egyes, a Sharp által gyártott notebookok, illetve a kínai székhelyű Legend Group Ltd. által gyártott számítógépek.

AZ INTEL NYIT OROSZORSZÁG FELÉ

Az Intel megerősítette azokat az értesüléseket, amelyek szerint a jövőben kiterjeszti tevékenységi körét Oroszországra. A cégóriás egy több üzemből álló hálózatot kíván létesíteni; erről január végén tárgyalt egymással az orosz ipari miniszter, Andrej Fursenko és az Intel orosz részlegének vezetője, Steve Chase. A megbeszélések nyomtatott áramkörök, valamint az ezekre épülő termékek széles körének összeszereléséről folytak, így az alaplapok mellett a nagyvállalat bővítőkártyák, PC konfigurációk, laptopok és szerverek gyártását egyaránt tervezi. Mindez voltaképpen logikus és hatékony döntésnek tűnik, hiszen az orosz processzorpiac 85%-a Intel lapkákból áll.

Ezzel a lépéssel a cég eleve megszabadulna bizonyos adózási kötelezettségektől, miközben hatalmas munkaerőpiac is rendelkezésére áll. Steve Chase elmondta, hogy jelenleg az elektronikus lapkák 90%-át Délkelet-Ázsiában szerelik össze, ami hozzávetőlegesen évi 1 milliárd dolláros munkaköltséget jelent. A terjeszkedés ezért vélhetően igen jótékony hatással lesz majd az orosz gazdaságra, ahol az előállítási költségek nagy része újraelosztásra kerül majd.

A tárgyalások egyik fő eleme volt még a vámok mértékének újragondolása. Úgy tűnik ugyanis, hogy elengedhetetlen lesz a vámok csökkentése mind az egyes alkatrészek Oroszországba való behozatala, mind pedig a késztermékek kivitele tekintetében. Minden jel arra utal, hogy az orosz ipari miniszter ezt a lépést erőteljesen támogatja. Elmondta ugyanis, hogy az ország fejlődése szempontjából szükséges a tőkeerős cégeknek bizonyos engedményeket tenni, és kifejtette, hogy bármely, az Inteléhez hasonló ajánlatot kész megfontolni, valamint széles körben együttműködni más partnerekkel is a jövőben.



CSÖKKEN AZ NVIDIA PIACI RÉSZESEDÉSE

Az előző hírhez is szervesen kapcsolódik a Mercury Research piackutató cég legfrissebb jelentése, amely szerint az NVIDIA a harmadik(!) helyre esett vissza a grafikus lapkák gyártásának világpiaci részesedését tekintve. Az Intel integrált chipkészletei révén továbbra is őrzi vezető pozícióját a piac 31,7%-át birtokolva. Második helyen az ATI Technologies Inc. áll, amely hatalmas fejlődésen ment keresztül az utóbbi két évben, és példátlanul sikeres fejlesztései folytán nagy riválisa, az NVIDIA fölé kerekedett a maga 24,9%-os részesedésével. A piaci elemzők ugyanakkor arra is rámutatnak, hogy az ATI a jövőben várhatóan képes lesz nemcsak megőrizni, de versenytársai rovására tovább erősíteni pozícióját.

MYDOOM

Eddig nem ismert, példátlanul agresszív féregvírus terjed szélvészként világszerte. Egészen hihetetlen, hogy egy nap alatt a vírus képes volt a világ Internetre csatlakoztatott számítógépeinek csaknem egynegyedét (!) megfertőzni. Pillanatok alatt több tízmillió vírust rejtő levél indult útnak, és ez nagyon rövid időn belül akár százmilliós nagyságrendűre is rúghat. A féreg nem csak azt használja ki, hogy a számítógépen található levelezőlisták címeire elküldi magát, hanem továbbíthatatlan üzeneteket is eljuttat a felhasználókhoz. Ezekre a rendszer természetesen hibaüzenetekkel válaszol, ami újabb komoly méretű e-mail forgalmat eredményez. A világ egyes területei közül Ausztráliában a legrosszabb a helyzet, ahol már minden harmadik számítógépen ott van a vírus, míg Észak-Amerikában a gépek 18%-a, Európában 21%-a, Ázsiában 8%-a hordozza. A féreg a gyanú szerint Oroszországból származik, és célja elsősorban a Microsoft szervereinek megtámadása. Nagyon „okosan" megírt kódja még azt is megakadályozza, hogy aktiválódása után a fertőzött gép felhasználója bármelyik antivírus program gyártójának honlapjára csatlakozzon. A Microsoft máris félmillió dolláros jutalmat tűzött ki annak, aki értékelhető információt szolgáltat a vírus írójának felleléséhez.



MICROSOFT KONTRA SPAM

A kéretlen, főként reklámokkal telített levelek, illetve egyszerre megnyíló promóciós ablakok tucatjai, az ún. Spamek egyre nagyobb gondot jelentenek a felhasználók számára. A fogyasztói társadalom rákfenéje, hogy az embert minden lehetséges fórumon, erőszakos és arcátlan módon próbálják fogyasztásra, vásárlásra bírni. Ez alól az e-mailek és az internetes böngészések sem jelentenek kivételt. Komoly gond ez, hiszen amellett, hogy rendkívül zavarók, nagyon le is terhelhetik a rendszert, lassulást, és ezzel kárt is okozhatnak. Bill Gates a World Economic Forum alkalmával ígéretet tett arra, hogy az áldatlan állapotoknak legkésőbb 2006-ig véget vet. Jelenleg gőzerővel dolgoznak egy olyan eljáráson, amelynek segítségével gyorsan és könnyen azonosítani lehet a spam eredeti küldőjét. Számtalan variáció felmerült már a lehetséges következményeket illetően, de Bill Gates a kérdés leghatékonyabb megoldását pénzügyi oldalról látja kivitelezhetőnek. A vizsgálódás legfőbb ága éppen arra irányul, hogyan lehetne megoldani, hogy kisebb számú, ám tartalmában egyező üzenet továbbítását a rendszer gondmentesen tegye lehetővé, míg nagyobb mennyiség megjelenítése már megfizethetetlenül drága legyen a spamek küldőjének.

BEMUTATKOZIK SIR, AKAROM MONDANI KBE BILL GATES, A HŐS LOVAG



Az angolok néha egészen érdekes dolgokat tudnak produkálni. Imádják a felhajtást, a címeket, a protokoll szabályokat, mindent, ami a többi, egyszerű néptől megkülönbözteti őket. Ennek példája mutatkozott meg legutóbb Bill Gates, a Microsoft Corp. tevékeny és minden kihívással dacoló elnöke esetében is, akit az angol királynő hatalmas pompa és üdvrivalgás közepette fog lovaggá ütni a közeljövőben. Úgy tűnik, ez most nagyon népszerű szórakozás a királyi berkekben, hiszen nem sokkal ezelőtt David Beckham, majd Mick Jagger is erre a sorsra jutott. Igaz, mivel Gates nem angol, hanem amcsi, ezért neki nem járhat a „Sir" titulus, meg kell elégednie a KBE (Knight Commander of the Most Excellent Order of the British Empire), azaz tiszteletbeli lovagi címmel. A hivatalos indoklás szerint mindenki Billje a globális gazdasági fejlődésért, valamint a brit oktatás fellendítéséért tett erőfeszítései és elévülhetetlen érdemei miatt részesül e nagy kegyben. A döntés egyébként Gordon Brown lordkancellár javaslata alapján született. Ő szervezte azt a gazdasági konferenciát, amelyre Gatest is meghívta egy rövidebb előadás erejéig. Hiába no, gondolom, ő is érezte, hogy egy ilyen cím nélkül a Bill számláján jelenleg csücsülő 40 billió dolláros csekély vagyonocska élvezete nem az igazi...

ÚJABB TAGOKKAL BŐVÜL A KINGSTON HYPERX MEMÓRIACSALÁDJA



A közismerten teljesítményorientált felhasználók igényeinek kielégítésére koncentráló Kingston bejelentette, hogy megkezdi 1 GB, valamint 2 GB kapacitású DDR 400 MHz (PC3200) moduljainak sorozatgyártását. A HyperX család jelenleg DDR 333 MHz (PC2700) és DDR 533 MHz (PC4300) skálán mozog ideális választást nyújtva a teljesítmény megszállottjainak. Ezek a modulok gondosan válogatott elemekből készülnek, szigorúan ellenőrzött gyártási folyamattal, és a kész termékek is komoly tesztelésen mennek keresztül, mielőtt a boltokba kerülnek. A 184 tűs, 400 MHz-es memóriák 2,5-es CAS látencia értékkel bírnak, 2,6 V feszültségen üzemelnek, és alumínium bordák segítik rajtuk a keletkező hő elvezetését. Természetesen az extra teljesítményért extra árat is kell fizetni, hiszen az 1 GB-os modul ára 442 dollár, míg a 2 GB-os darabért 882 dollárt kell leszurkolni.

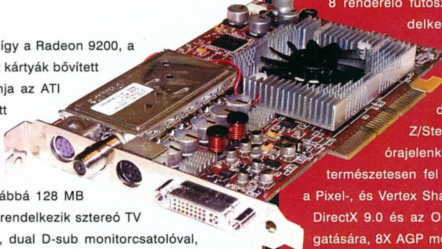




A CELERON PROCESSZOROK ÉV VÉGÉIG A 3,33 GHZ-ES SEBESSÉGET IS ELÉRIK MAJD

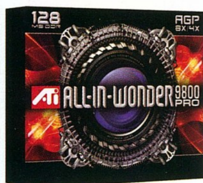
A Celeronok igen látványos gyorsuláson fognak keresztülmenni a közeljövőben köszönhetően annak, hogy az Intel 90 nm-es gyártástechnológiával készülő lapkáiba több cash memóriát pumpál majd, gyorsabb rendszerbuszt alakít ki, és bevezeti az SSE3 technológiát. Mindez a mag órajelének komoly emelését teszi majd lehetővé. A 90 nm-es chipek debütálása valamikor a második pénzügyi negyedév környékére tehető, sorrendben a 2,53 GHz-es, a 2,66 GHz-es, a 2,80 GHz-es, valamint a 3,06 GHz-es processzorok megjelenése várható. Mivel a Socket T platformok elterjedése korántsem lesz olyan széleskörű ez évben, mint a Socket 478, ezért a 2,80 GHz-es és gyorsabb modellek mind 478-as, mind Socket T tokozással megvásárolhatók lesznek. Az új Celeron processzorok már 256 KB L2 cache-sel, valamint 533 MHz-es rendszerbusszal készülnek majd. A tervek szerint a lapkák ára 79 $, 89 $, valamint a két csúcsmodell esetében 117 $ körül alakul. Természetesen mindezt az AMD sem fogja tétlenül nézni. A vállalat Athlon XP processzorait a Celeronok árfekvésében állapítja meg, miközben termékei ugyanolyan árért számottevően nagyobb teljesítményt nyújtanak. Nem tűnik valószínűnek, hogy az új gyártástechnológia ellenére a Celeronok képesek lesznek megverni az Athlonokat, tekintve különösen, hogy az AMD az Athlon XP processzorokat a inkább Pentium 4 ellenfelének szánja.

AZ ATI ALL-IN-WONDER SOROZATA ÚJABB MODELLEKKEL BŐVÜL



Az All-In-Wonder termékcsalád három új taggal bővül a napokban, így a Radeon 9200, a Radeon 9600 és a Radeon 9600 XT grafikus processzorokkal szerelt kártyák bővített változatai lesznek megvásárolhatók. Ezzel a három modellel kívánja az ATI Technologies Inc. lefedni a multimédiás alkalmazásokra is felkészített grafikus kártyák összes piaci szegmensét. A kártyák sorrendben a következő specifikációkkal bírnak:

- ALL-IN-WONDER 9600 XT – a Radeon 9600 XT lapkára épülő megoldás, amelynek központi magja 525 MHz-es órajelen fut, továbbá 128 MB méretű, 650 MHz-en üzemelő memóriával van felszerelve. A kártya rendelkezik sztereó TV tuner és FM tuner lehetőséggel, dual D-sub monitorcsatolóval, továbbá az ún. Remote Wonder II kontrollal. Ára várhatóan 299 dollár lesz.



- ALL-IN-WONDER 9600 – A Radeon 9600-as chipre épülő kártya 128 MB DDR SDRAM-mal van felszerelve, ellátták továbbá TV tuner funkcióval, valamint sima Remote Wonder kontrollal is. Ára 199 dollár.
- ALL-IN-WONDER 9200 – Ez a Radeon 9200-as chipre épülő kártya mindössze TV tuner opcióval rendelkezik, a Remote Wonder és a többi szolgáltatás már nem kapott rajta helyet. Ára is ennek megfelelően alakul, mindössze 149 dollárt kell érte fizetni.

AZ R420 VALAMENNYI MEMÓRIATÍPUS TÁMOGATÁSÁRA KÉSZÜL?

Ugyan a kanadai ATI Technologies Inc. nem halmoz el bennünket túl sok információval következő generációs, hamarosan bemutatásra kerülő grafikus processzorával kapcsolatban, mégis megjelentek olyan információk, amelyek szerint a lapka az összes, jelenleg piacon lévő memóriatípust támogatja majd. A DDR, a GDDR2, valamint a GDDR3 szabvány is szóba jöhet tehát. Ez egyáltalán nem volna meglepő az ATI részéről, hiszen a cég köztudottan igyekszik a lehető legtöbb lehetőséget beépíteni grafikus lapkáiba, hogy a végső termékek számára minél nagyobb flexibilitást kölcsönözzön. Jelenleg úgy tűnik, hogy a GDDR2 lesz az általános megoldás, mivel ez a típus lényegesen gyorsabb a hagyományos DDR memóriáknál, miközben eléggé költséghatékony is. A GDDR3 várhatóan az extrém sebességet célzó, válogatott lapkákból összeállított kártyák vendége lesz (tipikusan ilyeneket gyárt pl. a Gainward, vagy a Leadtek). Az R420-as chip teljesítményét a kanadai cég legalább a 9800 XT lapka teljesítményének kétszeresére ígéri, ami finoman szólva sem nevezhető gyengének. Ugyanakkor számos nagynevű internetes oldal számol be egyre gyakrabban a GeForce FX kártyák komoly hiányosságairól, főként a shader-tesztekben mért katasztrofális eredményeiről. A piacon lévő megoldások tengerében nehéz minderről objektívan nyilatkozni, különösen, hogy az ATI termékei sem mindig örvendenek osztatlan elismerésnek. Ez főként a driverek elégtelenségeinek tudható be, ami véleményem szerint még ma is az egyik legsúlyosabb indoka annak, hogy az NVIDIA eredményesen képes felvenni a versenyt kanadai riválisával.

NV40 TALÁNYOK

Az ATI-hoz hasonlóan, az NVIDIA is nagyon titkolózik legújabb grafikus lapkáját illetően, azonban bizonyos, „NVIDIA-közeli" piaci szereplőktől származó jellemzők már napvilágot láttak. Ezek alapján az új chip a következő specifikációkkal bír: A 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő lapka 175 millió tranzisztort rejt, a mag órajele 500-600 MHz között alakul. Az R420-hoz hasonlóan feltehetően képes lesz kihasználni a DDR, a GDDR2, valamint a GDDR3 típusú memóriákat is. A processzor összesen 8 renderelő futószalaggal rendelkezik, futószalagonként 2 TMU-val, és képes dolgozni 16 Z/Stencil módban órajelenként. A lapka természetesen fel van készítve a Pixel-, és Vertex Shader 3.0-ra, a DirectX 9.0 és az OpenGL támogatására, 8X AGP módra, továbbfejlesztett élsimításra, valamint 16-szoros textúraszűrésre is. A hírek szerint az új termék GeForce FX 6xxx elnevezéssel fog debütálni ez év márciusában a GDC, vagy talán a CEBIT alkalmával, míg a kártyák kereskedelmi forgalmazása április-május környékére várható. A tervezéskor minden bizonnyal az egyik legfontosabb feladat a chip Pixel Shader teljesítményének növelése volt, hiszen e téren az FX sorozat igen komoly hiányosságokkal küzd. Az NVIDIA további tervei között szerepel az NV41 csatasorba állítása is, amely már PCI Express támogatással is rendelkezni fog. A PCI Express előnyeit azonban a cég korábbi modellekkel is szeretné majd kihasználni, így 2004 közepétől, nagyjából a PCI Express csatolóval ellátott alaplapok elterjedésével egyidejűleg a cég tervezi NV39, NV37, és NV19 jelű kártyái új buszfelületre felkészített modelljeinek kiadását. Az év végéig az NVIDIA tervei között szerepel továbbá az NV45, az NV43, valamint az NV42 kódjelű lapkáinak megjelentetése is.

BTC újdonságok

BTC DRW 1008IM

+ **Előnyök:** halk, gyors olvasó, jó minőségű író
- **Hátrányok:** nagyon apró kezelőgombok, az USB kábelhez nincs leírás

9/10

BTC BCO 4816IA

+ **Előnyök:** olcsó, jó képességű író
- **Hátrányok:** bizonyos lemezeket hagyományosan nem szeret

7/10

A Behavior Tech Computer eddig megismert optikai adattároló eszközei becsületes középszerűségükkel jeleskedtek, kimagasló teljesítményű vagy minőségű termékük nemigen akadt. A cég DVDRW 1004IM típusjelű, 4x-es DVD-írója ugyan szép piaci sikereket mondhatott magáénak, de ezt inkább jól eltalált árának köszönhette, mintsem a termék minőségi színvonalának. A BTC CD-ROM és DVD-ROM meghajtók az évek során nem tudtak abba az élbolyba keveredni, ahol elsősorban a Pioneer, a TEAC, a Plextor és korábban a Yamaha termékek uralkodtak. A BTC termékpalettájáról hiányoztak az igazán ütős, időben érkező termékek, amelyekkel hódítani lehetett volna az erősen túltelített piacon.

BTC BCO 4816IA. A BTC legújabb kombó, azaz CD-RW írót DVD-ROM olvasóval ötvöző meghajtója a multifunkcionális termékek megszokott tudását további hasznos szolgáltatással fejelte meg: beépített kártyaolvasó egységet is tartalmaz. A BCO 4816IA egy belső, ATAPI csatolású drive, amelynek előlapján találjuk meg a memóriakártyák fogadására szolgáló aljzatokat. A sok – szám szerint négy – foglalat miatt a meghajtó kinézete némileg szokatlan, de a középre összeszorult gomboktól eltekintve kezelése nem sínyli meg a zsúfolt előlap újszerű elrendezését. A BTC4816IA fogadni tudja a CompactFlash™, MicroDrive™, SmartMedia™, Memory Stick™, Memory Stick Pro™, Secure Digital™ és Multimediacard™ szabványú kártyákat, tehát teljes szolgáltatást nyújt a manapság használatos memóriakártyák kezeléséhez. A meghajtó hátlapjából kivezető USB csatlakozó felelős a kártyaolvasó elektronika és az alaplapi USB kivezetés közötti kommunikációért (a CD/DVD lemezek adatforgalma változatlanul a megszokott ATAPI csatornán történik), amihez Windows XP alá semmilyen külön meghajtó programot nem kell telepítenünk: a behelyezett kártyák külön logikai meghajtóként írhatók-olvashatók az operációs rendszerben. A BCO 4816IA várakozásainkon felül teljesített, mint optikai meghajtó. CD és DVD olvasóként halk és fürge, mind a gyári, mind az írott lemezeket példaértékű sebességgel olvassa, egyedül a DVD+RW lemezek olvasása során támadt egy kis gond: a meghajtó nagyobbnak látja a lemezeket valós méretüknél. Ez a mindennapi használat során nem okozhat bajt (hiszen a meghajtó nem fog olyan állományokat keresni, amelyek valójában nincsenek a lemez fizikai kapacitásán belül), de a tesztprogramok (amelyek végig szerették volna olvasni a lemez teljes felületét) szépen kiakadtak ettől a kis hibától. Kellemesen csalódtunk a termék CD-írási képességeiben is: a kategória piacvezető termékeit megszégyenítő írási sebesség és – ez a fontosabb – minőség jellemzi a BCO 4816IA meghajtót, amelyik az utóbbi idők legsikerültebb öszvér drive-ja: csak ajánlani tudjuk.





BTC DRW 1008IM. A BTC új DVD-írója a DVD+/-RW meghajtók legújabb generációjához tartozik: DVD-R írásban 4x-es, DVD-RW újraírásban 2x-es, DVD+R írásban 8x-os, DVD+RW újraírásban 4x-es sebességre képes. Ugyan egyes gyártók már a 8x-os DVD-R írásra és 4x-es DVD-RW újraírásra alkalmas meghajtóikat is megjelentették, de mivel az ilyen lemezek várhatóan csak az év második felében kerülnek a piacra, ezért a BTC írója semmiképp nem tekinthető elmaradottnak a technológiai versenyben (lapzártakor érkezett a hír, miszerint már a BTC is bejelentette a DRW 1108IM típusjelű íróját, amely támogatja a 8x-os DVD-R írást). A meghajtó elődjének számító DRW 1004IM leginkább válogatós viselkedése miatt kapta a legtöbb negatív kritikát: többnyire rosszul ismerte fel a behelyezett üres lemezeket, és a korongok maximális írási sebességét. A DRW 1004IM legtöbb hiányosságát ugyan utólagosan kijavították a szorgosan kiadott firmware frissítésekkel (PC-s eszköz talán soha nem kapott még annyi javítást olyan rövid idő alatt), de nyilvánvaló, hogy nem a hiányos termékek piacra dobása utáni kétségbeesett foltozgatás a legjobb módszer a vásárlók bizalmának megszerzésére. Szerencsére a BTC fejlesztői a DRW 1008IM esetén már nem követtek hasonló – vagy legalábbis ilyen mértékű – hibákat, ezért az új meghajtó a gyárilag szállított firmware változattal is munkára foghatónak tűnt a piacon kapható márkás lemezek legtöbbjével. Sajnos a Sony DVD+/-R lemezek utálatát megörökölte elődjétől. Ez minden bizonnyal egy későbbi firmware frissítéssel kerül javításra csakúgy, mint a DRW 1004IM esetében. A meghajtó kevésbé nyűgözött le minket, mint a fentebb ismertetett BTC BCO 4816IA kombó drive, de el kell ismerni, hogy sokkal jobb, mint amilyen a DRW 1004IM volt a megjelenése idején. Sajnos a 8x-os DVD-író tesztünkkel már elkészültünk, mire a DRW 1008IM megérkezett a szerkesztőségbe, ezért nem volt alkalmunk olyan szinten megvizsgálni, mint az MSI és a NEC legújabb meghajtóit. A gyorsteszt során csak néhány lemez írására volt alkalmunk, ebből nem tudunk messzemenő következtetéseket levonni. Annyi biztos, hogy a 8x-os Primedisc és Verbatim DVD+R lemezeket helyesen ismerte fel, és meglepően jó minőségben írta meg 8x-os tempóval. Az alacsonyabb sebességre ajánlott 4x-es DVD-R és DVD+R lemezeket is többnyire helyesen azonosította. Sajnálatra méltó, hogy a Sony gyártmányú írható DVD lemezeket ez a drive is kimondottan utálja. Talán a BTC fejlesztői nincsenek jó viszonyban a Sony céggel, mindenesetre ez az egyik legnagyobb talány a BTC DVD-íróival kapcsolatban.

PPéter

Spiele-mousepad-punkt-dée



Nem is olyan régen írtunk egy kimondottan játékosoknak (vagy mondjuk, nekik is) kitalált, nagy pontosságú egérpadról. A mostani bemutató apropója egy újabb versenyző. A Spiele egérpad kissé más perspektívából próbálja megközelíteni a kérdést. Az anyaga különleges „szendvics", amely három rétegből áll. Az alsó fele vékony filcposztó, amely megfelelően tiszta (pormentes) felületen tökéletes elcsúszásmentes tapadást biztosít. A pad merevségét a középső réteg adja. Ez a kb. 2 mm vastagságú alumíniumlemez az anyagát meghazudtolóan merev. Valószínűleg abból az ötvözött fajtából való, amiből a mikro/műholdvevők parabola tükre is készül (azok pedig kapnak rendesen az időjárásból). A pad felső része vékony műanyag bevonat, amely szépen követi az alatta levő lemez felületének minden egyes barázdáját. És mivel ez a felület szándékosan egyenetlenre lett kialakítva (talán maratással, talán sajtolással), így a végeredmény egy apró bemarásokkal tarkított műanyag réteg lett. A kész pad ebből az együttesből van – hogy is mondjam: kihasítva. A tervező szakított az egérpados hagyományokkal (ami persze nem egyedi eset), magához vett némi tudatmódosító szert, és megalkotta a pad érdekesen amorf alakját. A végterméket derékszög gyanánt biztosan nem fogjuk használni, egéralátétnek viszont annál inkább. Ezt a funkcióját ugyanis meglepően jól teljesíti. Olyannyira jól, hogy Hunor (a pad tulajdonosa) kénytelenkelletlen búcsút is mondott – legalábbis addig, amíg az enyém meg nem érkezik – az egyébként nevére tetovált/dedikált padnak. Körülbelül 2 hete, napi 8 órában használom a padot egy OEM Microsoft optikai egérrel, és nem viccelek: talán egyetlen egyszer fordult csak elő, hogy az egérkurzor mozgása bizonytalankodott volna. Ilyet eddig még nem tapasztaltam. Több fajta padot és egeret használtam eddig (MS, Logitech, Samsung), de minden esetben találkoztam kurzor-engedetlenséggel. Nem tudom, hogy a gyártó ezt az anyagot tudatos kutatómunka alapján „fejlesztette"-e ki, vagy csak véletlenül belenyúlt a készbe, de sikerült megtalálniuk az optikai érzékelésű egerek kedvenc fekhelyét. Csak ajánlani tudom mindenkinek!

SakmaN

www.spiele-mousepad.de

Gigabyte G-MAX N601 noteszgép



A Gigabyte név nem csak alaplap- és videokártya-, hanem noteszgépgyártót is jelöl. Az tény, hogy nem viszik túlzásba, termékcsaládjának mindössze három tagja van, ezekkel azonban igen széles felhasználói igényeket tudnak kielégíteni.

A család legnagyobb (bár ez a legfiatalabb) tagját ki is tudtuk próbálni. A G-MAX N601 névre hallgató készülék számos tulajdonságával kitűnik a noteszgépkínálat egyre szélesebb tömegéből. Talán a leglátványosabb a szélesvásznú képernyője. Egyre inkább divat lesz ez is, gondolva arra, hogy a felhasználó nem csak dolgozni szeretne, hanem mondjuk kikapcsolódni, mozizni is, emellett a széles munkaasztal jobban kihasználható. A felbontása 1280x800 képpont, s ha valaki utánaszámol, rájöhet, hogy ez nem pontosan felel meg a videózásban megszokott 16:9-es oldalaránynak, hiszen ez pontosan 16:10 arányú. Ez azonban egyáltalán nem baj, legfeljebb alul-felül lesz egy vékony csík...

A széles kijelző alatt akadt játéktér a tervezőknek, akik ezt úgy használták ki, hogy a billentyűzet két oldalán egy-egy pultocskát képeztek ki, a bal oldalon a DJ pult van, a jobb oldalon pedig a felhasználó által programozható gombok. A DJ pult szerepe, hogy a gép bekapcsolása nélkül is lehessen zenét hallgatni, és ne csak audio CD-t, hanem MP3 gyűjteményeket is.

A gép Centrino alapú, ami annyit takar, hogy Pentium M processzor (1,4 GHz-es), megfelelő energiatakarékos chipkészlet, valamint vezeték nélküli hálózati csatoló van benne. Az igazán szeretnivaló azonban mégis az ATI Mobility Radeon 9600-as grafikus chip, amelynek 64 MB saját memóriája van. Ez, a processzorral együtt már megfelelő alap akár egy combos 3D-s játék futtatásához is. A házimozizáshoz mindenképpen megfelelő, egyrészt az S-videó kimenet, másrészt pedig az optikai digitális hangkimenet miatt.

Optikai meghajtóként egy DVD/CD-RW kombót kapott, ráadásul nem a megszokott tálcás fajtából, hanem a sokkal elegánsabb, s ami fő, praktikus slot-in kivitelűből. A lemeznyílás a felhasználó felé néz, így könnyű kezelni. Oldalt egyéb nyílások találhatók, pl. az USB 2.0-ás, IEEE-1394-es csatlakozók, PC Card és SD kártya aljzatok, hálózati és modemcsatlakozó, párhuzamos port, külső monitor és S-videó aljzat.

Az akkumulátor majdnem 4 órán keresztül tudja táplálni a gépet köszönhetően a Centrinónak, emellett, mivel az alacsony áramfelvétel miatt kevésbé melegszik, a hűtésnek sem kell olyan intenzívnek lenni, mint a nem centrinós gépeknek, így a zajszintje is elfogadható.

A géphez táska is jár (ami még mindig nem tekinthető természetesnek), amelyben három 3D-s játékot és a PowerDVD 5.0-t is megtaláljuk. A tesztelések során szép teljesítményt nyújtott, az akkumulátor is hozta a tőle elvártakat. Ha nem a csúcsgépekkel vetjük össze, megállja a helyét az asztali gépekkel szemben.

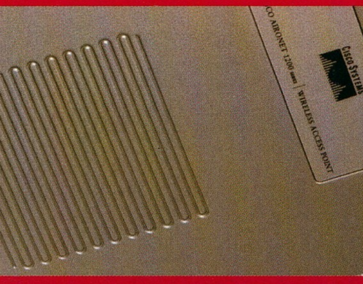
A tesztelt gép ára 437499 Ft.

Nagy Zoltán

Mérési eredmények

Akkumulátor üzemideje: 223 perc
3D Mark 2001: 7784 3D Mark
3DMark03: 2401 3D Mark
PCMark04 -- CPU score: 2558 pont
PCMark04 -- memory score: 2002 pont

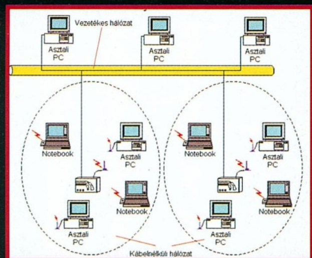
Wlan gamer szemmel



Helyi hálózat kiépítését egyre többen igénylik, még magánemberkék is. Abban az esetben, ha a szomszéddal szeretnénk ugyanezt megtenni, nem biztos, hogy a kábeles megoldás a legjobb módszer. Szerencsére van másik lehetőség!

Ha össze akarunk hozni egy röpke meccset barátainkkal, ismerőseinkkel, két lehetőségünk van: vagy a neten keresztül próbáljuk átpasszírozni a játékinformációkat tartalmazó adatainkat társainkhoz, vagy meghívjuk őket apuci, anyuci nappalijába, kicsit felrobbantjuk a lakást – azaz helyet csinálunk a gépek számára. Előbbi kényelmes megoldás, ám számolni kell azzal, hogy nekünk (vagy társainknak) bizony igencsak gyér az internet-elérése – már ha van. Utóbbi a felfordulást és a kábeldömpinget leszámítva az élvezetes játékot jelenti. Nagy hátránya azonban az idő hiánya: a társaság csak ritkán (és akkor sem eleget) jöhet össze.

Felcsillanhat a remény, ha szomszédunkban, vagy a szemben lévő lépcsőházban lakik egy barátunk, aki szintén olyan megszállott, mint mi.



Kérdés, hogyan vezethetnénk át hozzá a kábelt úgy, hogy lehetőleg senki szemét ne szúrja? Ugyanis nagyon mókásan festene egy szürke kábel az út fölött, vagy a közbülső szomszéd gondosan ápolt rózsabokrán keresztül vezetve. Cseresznyére – azaz szerencsére van megoldás, mégpedig az éteren át!

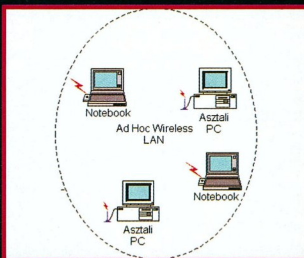
Sokan emlegetik az úgynevezett WLAN hálózatokat (jé, egy nem három betűs rövidítés). Mit is takar ez? A LAN-t gondolom, nem kell magyaráznom (na jó, Local Area Network, szép magyarosan helyi hálózat). A W betű annyit tesz, mint wireless, azaz vezeték nélküli. Ez az, ami kell nekünk, hiszen vezeték nélkül küldi át adatainkat a haverunknak! No, mielőtt fejjel megyünk a falnak, nézzük, miként, és hogyan is néz ki ez a dolog.

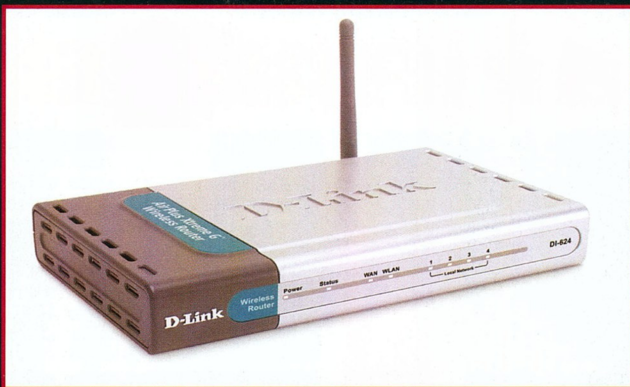
Két vezeték nélküli hálózattípust különítünk el, a központ nélkülit (szakmaiasan emlegetve Ad Hoc, azaz ideiglenes), és a központosítottat (Infrastructure). Utóbbi előnye, hogy „olcsó", ám hátránya a kis hatótávolság és az, hogy csak olyan gépek köthetők be, melyek kizárólag WLAN-t használnak. A központosítotthoz szükség van egy központra (ki gondolná...?), melyet Access Pointnak neveznek (röviden AP). Az Access Point segítségével WLAN-os gépeinket összeköthetjük a (már meglévő, vagy leendő) vezetékes hálózattal, illetve nagyobb hatótávolságot tesz lehetővé a vezeték nélküli hálózat számára. Ez utóbbi magyarázata egyszerű: ha Ad Hoc módon kötjük össze a gépeket, akkor a WLAN kliens eszközök közvetlenül kommunikálnak egymással. Ennek köszönhetően a két legmesszebb lévő gép nem lehet távolabb, mint a kliens ketyerék hatótávolsága. Ha azonban beiktatunk egy központot (mely képes továbbítani a jeleket), akkor elég, ha a kliens gép és az AP között van meg a hatótávon belüli távolság. Így a gépek közötti „messzeség" (ha még egyszer leírom a távolságot, a korr leszedi a fejemet) akár meg is kétszerezhető.



Most következzen egy kis akrobatika a szabványokkal (mert hát muszáj). A vezeték nélküli hálózatok szabványát a 802.11 kódszámmal látták el, ezen belül van egy rakat változat. Ami minket érdekel(het), az a 802.11a, b és g jelű. Hogy maradjunk az ábécé sorrendnél, lássuk a b jelűt. Hazánkban elsőként ezt engedélyezték. Ennek a szabványnak megfelelő készülékek a 2,4 GHz körüli (pontosabban 2400-2483,5 MHz) frekvenciatartományban sugároznak, mégpedig maximálisan 11 Mbit/s-os sebességgel. Ok-ok, valóban van ennek turbó változata, mely 22 (sőt, halottam már 44-ről is) Mbit/s-mal ontja az adatokat. Láthatjuk, hogy ez bizony emlékeztet a régi szép BNC-s időkre, amikor még a fekete kábelen haladtak így az adatok. Megnyugodhat mindenki, az idő telik, a technika meg fejlődik. Kijöttek a 802.11g szabványnak megfelelő ketyerék, amelyek ugyanezen a frekitartományon, de már 54 Mbit/s-os sávszélességgel rendelkeznek, sőt, pont a cikk írásának hetében került a kezembe ennek a szabványnak a turbó módját támogató, 108 Mbit/s-os készülék. Igen, sikerült elérnünk az UTP kábeles, 100 Mbites, vezetékes hálózat sebességét, sőt, ha jól számolok, túl is léptük azt! A 802.11a szabvány igen nehezen ért be hazánkba. Ez már alapból támogatja az 54 Mbit/s-ot, ám kizárólag 5,8 GHz (5725-5850 MHz) tartományban adja a jelet. Hatalmas hazai szigorítás (mellyel gyakorlatilag – szépen kifejezve – kasztrálták szerencsétlent), hogy maximálisan 2 Mbit/s-os sebességen használhatjuk itthon mindenféle papiros hercehurca nélkül eme készülékeket.

Ha már a jogszabályoknál tartunk, szükségesnek érzem erről is szót ejteni (ígérem, utána már szebb dolgok jönnek). Abban az esetben, ha épületen belül használjuk ezeket az eszközöket, bemehetünk az első boltba, megvehetjük, és használhatjuk szabadon.





Ha már épületen kívül szándékozunk kapcsolatot teremteni hálózatunkkal (teszem azt, kimegyünk notebookunkkal a napsütéses kertbe tanulni, netezni, játszani), akkor csupán arra kell figyelnünk, hogy olyan készüléket vásároljunk, amelyet a nagykereskedő bejelentett a Hif-nek (Hirközlési felügyelet) – bocsánat, most már NHH (Nemzeti Hirközlési Hatóság). Hogy mely termékek vannak bejelentve, azt kétféleképpen tudhatjuk meg: ezekhez a kütyükhöz mellékelve kell lennie egy „bejelentés visszaigazolás" lapnak, illetve az NHH oldalain fel van tűntetve a már bejelentett készülékek listája. Még egy apróság, amit ide kell bigygyesztenem, mégpedig az antennák használata. Lehet kapni számos külső antennát ezekhez az eszközökhöz, a jelerősség (azaz távolság és minőség) javítására, ám jó tudni, hogy a kedves magas beosztású döntéshozók szerint ezek felszerelése bizony nem megy olyan simán. Pontosabban simán menne, de onnantól kezdve, hogy rákötünk egy antennát (itt most a külön vásárolt antennára gondolok, amelyik nem a ketyerével együtt volt becsomagolva a dobozába), onnantól kezdve mi gyártónak (!) vagyunk nyilvánítva, és a megfelelő eljárásokat kell megindítanunk a hatósági szervek felé. Ejj, ne bonyolítsuk a dolgot, pár szóban ez annyit tesz, hogy vagy oldjuk meg külön vásárolt antenna nélkül a kapcsolatot, vagy ha mégis veszünk, hát akkor illegálisan cselekszünk.

Ahogy látom, kezd fogyni a helyem, úgyhogy gyorsan rá is térnék az említett szebb vizekre, mégpedig a gyakorlati felhasználásra. A kliens eszközök között három csatlakozási típust tudunk megkülönböztetni, mégpedig a PCMCIA, a PCI és az USB felületeket. A PCI-osoknak egyetlen (és nagy) hátránya, hogy a géphez kötöttek. Előnyük, hogy szinte mindegyik rendelkezik külső antenna csatlakozóval (csak minek...). A PCMCIA felületűek a hordozható notebookokhoz készültek, és mivel ezek a számítógépek nem elsősorban nektek, gamereknek készültek, ezért ezt is ugorjuk át. Marad az USB (még más is van, de azt itt most tényleg hanyagoljuk). Nekem ez az illesztőfelület azért roppant szimpi, mert ha beszerzünk hozzá egy hosszabbító kábelt, oda rakhatjuk a készüléket, ahol kényelmes, pontosabban, ahol jó a vétel. Sajnos mostanában egyre népszerűbbek a kulcs (USB key) méretű ketyerék, ha ilyet látunk, sikoltozva rohanjunk el. Ugyanis ezeknek a hatótávolsága olyan minimális, hogy még egy külső antenna sem segítene rajta – ráadásul ezek legtöbbjén nem is található antenna aljzat.

WLAN kliens telepítése során általában külön konfigurációs program is felkerül gépünkre. Ha ez nem történik meg, akkor a Windows XP alkalmazását használhatjuk (ami olyan is...). Amit megnézhetünk egy jobb progival, az a jelerősség (100%-os arányban), illetve számos információ arról a hálózatról, amelyikre éppen kötődünk. Ezeknek a hálózatoknak adhatunk nevet, így ha a készülék felismer egyet, akkor mi kapásból be tudjuk azonosítani, hogy a mienk-e. Jártam már úgy, hogy egy lakótelepen szereltem össze ilyen WLAN-t, és meglepődve tapasztaltam, miszerint már vagy 3 vezeték nélküli hálózat elérhető lenne az ügyfél gépéről. Ahhoz, hogy mások ne tudjanak kéretlenül csatlakozni hálózatunkba, több lehetőség is adott. Első, ha elrejtjük a hálózat nevét (SSID). Ebben az esetben a gép csak akkor tud rácsatizni, ha közvetlenül megadjuk neki a nevet, ugyanis a hálózat nem fog válaszolni a keresésre. Másik módszer a titkosítás. Legelterjedtebb a WEP (Wireless Encryption Protocol), abból is a 64 és a 128 bites verziók, de létezik már 256 bites is. Ha ezt szeretnénk használni, meg kell adnunk egy 0-9 és A-F-ig tartó karaktersorozatot (gyakorlottabbak kedvéért hexadecimális számot) mindegyik gépnek. Ezt használják kulcsként az üzenetek titkosításához. Ha olyan gép próbál becsatizni, amelyik nem ismeri a kulcsot, teljesen érthetetlen üzeneteket fog kapni.

Szintén meg kell adnunk (hacsak fel nem ismerte magától), hogy a bájcsevely melyik csatornán keresztül folyik. Ez 1-13-ig lehetséges. Akkor van erre szükségünk, ha már előttünk felbukkant egy WLAN-os hálózat. Lehetőleg ne ugyanazon a csatornán próbáljuk meg üzemeltetni, mert csak erőteljes minőségromlást fogunk tapasztalni. Ezen kívül számos lehetőségünk van még (például a sebesség megadása stb.), mindenki válassza ki a neki megfelelőt.

Az árak. Igen, az egyik legfontosabb kérdés, főleg a ti körötökben. Sajnos nem mondhatjuk el róluk, hogy a legolcsóbb megoldásnak számítanak. Egy olcsóbb access point bruttó 20-25 ezer forint, míg a márkásabbak (mármint a hálózati cégek között) ára ennek többszöröse is lehet. Kliens eszközt már 10000 forintért is beszerezhetünk, ám a jobb minőségű szintén ennek többszöröse. Hogy miben különbözik az olcsó a drágábbtól? Elsősorban az átviteli sebesség (11, vagy 54 Mbit/s), illetve a hatótávolság mutatkozik meg rajtuk.

Személy szerint azt javaslom, hogy próbáljatok meg szerezni valahogy kölcsönbe egy-két ilyen készüléket, aztán ha működik (azaz a gépek látják jól egymást), akkor vegyétek meg. Tudom, nemigen kivitelezhető, de még mindig jobb, mint ha több(tíz)ezer forintot kidobnátok az ablakon. Vagy marad a kábeles megoldás...

Dudi



Biostar P4VTB

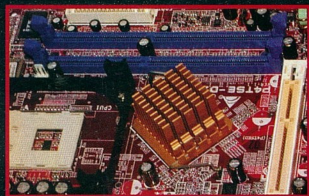
Biostar P4VTB

+ **Előnyök:** alacsony ár; jó teljesítmény

- **Hátrányok:** csak két memóriahely

7/10

A VIA PT800-ra épülő Biostar P4VTB alaplap nem kényeztet el minket túl sok extra képességgel, de árkategóriájában tisztességesen helytáll. Szerény felszereltség jellemző rá, de ennek ellenére nem kell nélkülöznünk a ma már elengedhetetlen S-ATA csatlakozókat (2 db), az alaplapi hangkeltő eszközt (hatcsatornás AC'97) és a hálózati adatpert sem. A külön bordával hűtött északi híd felel a legfeljebb 800 MHz-es FSB-jű processzor és a maximum 2 GB-nyi (két foglalatban elhelyezhető) DDR400-as memória közötti sebes kommunikációért. Az alaplap kinézete kissé ugyan vicces, mert a meggyszínű nyákhoz nem igazán passzolnak a narancssárga és a sötétkék csatlakozók. Szerencsére az alaplapra szerelt alkatrészek látán az olcsó kategóriától elhatárolódó szakik is megnyugodhatnak: a fizikai kivitelezés és az alkalmazott összetevők (ellenállások, kondik) minősége nem a hasonló árú termékek színvonalát idézi. A foglalatok elhelyezése szokványos, de sajnos floppy csatlakozója jócskán alulra került, tehát olyan nagy toronyban, ahol a lemezegység felülre került, hosszú kábelt kell majd igénybe venni. A PT800-as lapkakészlet nem kelhet versenyre a 800-as FSB-vel működő rendszerek csúcskategóriájú lapkakészleteivel, de a körülményekhez képest tisztességes teljesítményre képes. A stabil működéshez feltétlenül szükség lesz a legújabb VIA drivercsomag letöltésére és telepítésére, de a P4VTB használatba vétele ettől eltekintve zökkenőmentes. A memóriamodulokra egyáltalán nem kényes, a teljesen átlagos Samsung DDR400-as memóriákkal 4-5%-os teljesítménytöbbletre volt képes az Intel hasonló kategóriájú (egycsatornás) i845 lapkakészletével szerelt alaplapokkal összehasonlítva. Az alaplapi S-ATA vezérlő RAID megoldásokat is kínál a kicsit komolyabb háttértárolási feladatok megvalósításához. Az alaplap 1.3-as revíziójától felfelé képes a Prescott magos Pentium4 processzorok fogadására is.



Ár: nettó 13000.- www.corun.hu

PPéter

Biostar P4TSE-D2

Biostar P4TSE-D2

+ **Előnyök:** jó elrendezés

- **Hátrányok:** csak két memóriahely

8/10

A P4VTB-nél kicsit komolyabb P4TSE-D2 már a kétcsatornás memóriakezeléssel bíró rendszerek alsó szintjét célozza meg, hasonlóan egyszerű kivitelezésben. Az alaplap elrendezése jóval kedvezőbb a VIA PT800-as lapénál (a floppy csatlakozója végre feljebb került), de a csatlakozóknál használt színek ugyanolyan idétlenek. Az I865 lapkakészlet északi hídja is komolyabb hűtőbordát kapott, viszont sajnos csak két memóriafoglalatnak jutott hely a lapon. Az északi híd egyébként 45 fokos szögben elfordítva került az alaplapra, ami a felfelé keskenyedő bordával együtt a nagyobb processzorhűtők felhelyezését is lehetővé teszi. A P4TSE-D2 alaplap két P-ATA és két S-ATA csatlakozójával összesen 6 IDE eszköz kezelésére képes, és ne maradt el az alaplapi AC'97-es hangvezérlő, valamint az integrált (opcionálisan 1000-es) hálózati adapter sem. Az alaplap ideális lehet a belépő szintű játékgépek építésére, hiszen az I865 lapkakészlet megfelelő hátteret ad a gyors processzorok és a 8x-os AGP csatlakozást kihasználó VGA-kártyák számára. A P4TSE-D2 teljesítményben érezhetően elmaradt az Asus P4P800-as lapjához képest, de a gépigényre éhesebb újabb játékok kiszolgálására is tökéletesen megfelel. A teszt során feltelepített Windows XP Professional rendszer teljesen stabilnak bizonyult, az egyhetes intenzív használat során nem tapasztaltunk fagyásokat vagy instabilitásra utaló jeleket. Az alaplap felismerte, és tökéletesen kezelte a 3,2 GHz-es (HT) Pentium processzort, és a hasonló konfigurációkkal összemérve nem maradt alul teljesítményben sem. 1.2-es revíziójától felfelé támogatja a magasabb áramfelvételű Prescott magos P4 processzorokat is, tehát hosszú távú befektetésként sem bizonyul rossznak. A cég webhelyén korrekt listát találunk a kétcsatornás módban tesztelt memóriamodulokról, de meg kell jegyeznünk, hogy a kipróbált olcsó és drága memóriák mindegyikével hajlandó volt kétcsatornás módban üzemelni.

Ár: nettó 18000.- www.corun.hu

PPéter

Biostar M7VIT

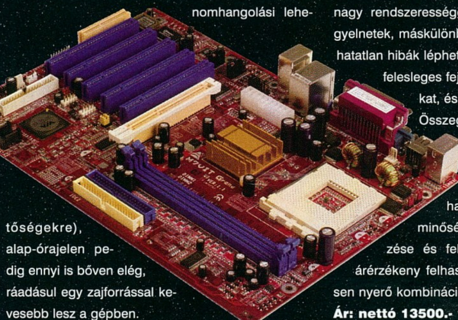
Biostar M7VIT

+ **Előnyök**: könnyen szerelhető; kiváló ár/teljesítmény arány

- **Hátrányok**: túlságosan is minimalista felszereltség; rövidke kézikönyv

8/10

A PPéter által bemutatott, Pentium 4 alá szánt alaplap után az AMD-s tábort nem elhanyagolva következzen két Socket462-es lap, egy VIA és egy NVIDIA alapokon nyugvó. Az M7VIT névre keresztelt produktum meglehetősen minimalista csomagolással érkezik - ez egyébként az egész Biostar termékpalettára jellemző. Magyarul jó ár/teljesítmény és minőség mutatójú cuccokat gyártanak, amelyeket azoknak a felhasználóknak szánnak, akik lemondanak a széles körben nem használt extrákról és a viszonylag komolyabb bundle-ről. Kategóriájában lényegében egyetlen nagy vetélytársa van a hazai piacon, a mindenki által ismert ECS.
A VIA KT600 készletre épülő alaplap első blikkre az MSI által meghonosított bordó színben tündököl, az elrendezésre pedig nemigen lehet panaszunk, őszintén szólva ritkán találkozom olyan alaplappal, amelyik ennyire könnyen szerelhető. Persze, a RAID vezérlő hiánya (a SATA csatlakozókról nem kell lemondani, a VT8237-es déli híd megadja a lehetőséget a gyorsabb merevlemezek használatára), a két darab memóriafoglalat és az egyéb integrált csodák hiánya megmagyarázza a szellős elrendezést, de ezektől eltekintve néha jól esik látni ilyen megoldást. Az északi hídon passzív hűtőborda teljesít szolgálatot - ezt az alaplapot amúgy sem a tuningőrülteknek tervezték (senki se gondoljon Softmenu III szintű finomhangolási lehetőségekre), alap-órajelen pedig ennyi is bőven elég, ráadásul egy zajforrással kevesebb lesz a gépben.



A kézikönyv sajnos nagyon szűkszavú, manapság ennél azért több dokumentáció szükségeltetne, alacsony árkategória ide, spórolás oda. A tartozékok tekintetében sincs túl nagy változás, egy FDD és egy IDE kábelen kívül egy Norton Ghost / Norton Internet Security 2003-at tartalmazó CD jár hozzá, további USB aljzatok nem.
A gyakorlati tesztek során az M7VIT átlagos sebességet produkált, és stabilitás szempontjából sem tapasztaltunk semmilyen kivetnivalót. A legújabb Hyperion driverek használata természetesen kötelező minden VIA alapú alaplap esetében (viszonylag nagy rendszerességgel frissítik), erre érdemes figyelnetek, másküIönben mindenféle megmagyarázhatatlan hibák léphetnek fel használat közben - sok felesleges fejfájástól kímélitek meg magatokat, és főleg engem:).
Összegezve az alaplappal töltött bő egy hét tapasztalatait azt kell mondanom, hogy az ECS kőkemény vetélytársra találhat a Biostar alaplapokban. Jó minőség, a "felesleges" extrák mellőzése és felettébb megfizethető ár - az árérzékeny felhasználók szemében meglehetősen nyerő kombináció.

Ár: nettó 13500.- www.corun.hu

Hunor

Biostar M7NCD-A04

Biostar M7NCD-A04

+ **Előnyök**: olcsó; jó teljesítmény

- **Hátrányok**: nForce2 problémák

7/10

Térjünk rá az AMD-s vonal másik fontos szereplőjére, az nForce 2 chipkészletre, illetőleg az arra épülő Biostar M7NCD alaplapra. Első blikkre olybá tűnik, mintha a mérnökök csak kicserélték volna a KT600-at alkotó lapkákat az nForce 2 IGP / MCP párosára (fontos megjegyezni, hogy déli hídként szinte magától értetődően a kevésbé költséges MCP-t használják a Biostarnál, ezért a kiváló minőségű Soundstorm hangvezérlőről ebben az esetben le kell mondanunk). Az alaplapnak létezik integrált grafikus maggal szerelt változata is, és itt következzen egy nagyon fontos megjegyzés, amelyre a minap Yvorl hívta fel a figyelmemet, külön köszönet érte ezúton is: az M7NCG változat CSAK az FSB esetében támogatja a 400 MHz-es sebességet, a memória esetében csak DDR333 jöhet szóba!
Az elrendezés ezúttal is jól sikerült, csak a floppicsatlakozó került kissé túl alacsonyra, valahogy úgy, mint a PPéter által tesztelt Pentium 4-es alaplap esetében. A processzorfoglalat körül elegendő hely akad akár a legnagyobb Zalman "legyező" felhelyezésére is, így azoknak sem kell aggódniuk, akik az ultracsendes gépeket részesítik előnyben, nem pedig a tuningot (nem mintha a Zalman hűtőknek leküzdhetetlen akadálynak bizonyulna egy kis frekiemelkedés:)).
A memóriák terén az nForce-okra jellemző módon néhány típussal nem volt hajlandó 100 százalékig együttműködni (ez leginkább a no name kategóriára jellemző, de a saját gépem alapját képező Abit NF7 pl. egyáltalán nem volt hajlandó megmozdulni a kölcsönben nálam levő Samsung modulokkal, míg a saját Samsungjaimat nagyon szerette), de ettől eltekintve más gondba nem ütköztünk. Az északi hídon szintén passzív hűtő található, a BIOS azonban egy fokkal tuningbarátabb, mint VIA-s testvérkéje. Teljesen stabilan működött 400 MHz-es FSB és memóriasebesség mellett, a "G" változat fogyatékossága egyáltalán nem volt jelen.
Csábító ajánlat nettó 13 ezer forint környékén hozzájutni nForce2-vel szerelt alaplaphoz, ez kétségtelen. Azonban, ha az itt ismertetett két AMD-s platform közül ajánlanom kellene egyet egy költséghatékony játékgépbe, akkor az M7VIT-re tenném a voksomat - egyszerűen azért, mert tapasztalataink szerint a KT600-zal sokkal kevesebb a baj, mint az nForce2-vel.

Ár: nettó 13000.- www.corun.hu

Hunor

Sulinet Expressz módosítások

Sulinet expressz

Idén a költségvetési hiány fedezésére a kormány „megszorító" intézkedéseket vezetett be. Ez alól a Sulinet Expressz sem lehet kivétel, amely több változáson megy keresztül Nőnapig. Az Oktatási Minisztérium 2003. nyarán indította el a Sulinet Expressz programot, melynek keretén belül 22 milliárd forint értékben találtak gazdára számítástechnikai termékek, alkatrészek.

Gazdasági fejlemények. A kis- és középvállalkozások számára a program indulásakor az egy ügyfélre fordított kiszolgálási idő, adminisztráció többszörösére nőtt. Ezzel párhuzamosan a cégek forgalma is növekedett. Ezeknél a cégeknél gyakran áruhiány alakult ki. Ha valaki Karácsony környékén járt ilyen helyen, félelmetes káosszal szembesült. Inkább hasonlították a helységek melegedőre, mint kereskedelmi tényezőre. Emellett, ha elkiáltottad magad "Nem Sulinetben vásárlok!", az eladószemélyzet messiásként tekintett rád. :) A későbbiekben kiderült, hogy a vásárlók nagy része csak érdeklődő, akinek a kedves eladó tüzetesen segített a megfelelő papírok kitöltésében és a megfelelő termék kiválasztásában, sarkon fordult, és meg sem állt az első multinacionális cégig. (Na, ehhez aztán pofa kell!) Azt gondoltam, ez biztosan csak elrettentő példa, de az IVSZ-hez (Informatikai Vállalkozások Szövetsége) több ilyesfajta panasz is érkezett ebből a vállalkozói csoportból. Ez okból kifolyólag kérték, hogy szükséges az eredeti, rögzített ár visszaállítása annak érdekében, hogy a kisebb cégek hátrányos marketingkommunikációs helyzetük, gyengébb üzleti pozíciójuk és magasabb működési ráfordításaik ellenére is versenyben maradhassanak a számítástechnikai piacon. Summa summarum, a kereskedői oldal nem volt teljesen kiegyensúlyozott.

A termékeladások / változások. A módosítás másik oka lehet a program céljától (az Internet és a számítástechnikai eszközök elterjedésének segítése) kismértékben eltérő termék népszerűsége. Nevezzük nevén a gyereket: a digitális fényképezőgép. A gond a következő; ennek a termékcsoportnak a támogatása a 22 milliárd forint közel egynegyedét, 5 milliárd forintot emésztett fel, míg emellett a kitűzött, 100 ezer új számítógép helyett mindössze 60 ezer talált gazdára. Tehát a célt szépen fogalmazták meg, ám némileg a tények nyelvére lefordítva kevés személyi számítógép, de annál több "luxustermék" került a támogatási szférába, míg az egy háztartásra eső PC-k és internet-hozzáférések száma (amiben hazánkban csúnyán le van maradva az európai átlaghoz képest) nem növekedett a várt mértékben.

A digikamerák mellett két csoportot vesznek ki a támogatott termékek listájáról: a szünetmentes tápegységeket, valamint a hangszereszközöket. Az előbbit csak-csak érthetnénk, hiszen a program célcsoportjának vajmi kevés szüksége van e termékre, de a második már nem ennyire egyértelmű. Mondjuk, azzal egyetértek, hogy a házimozikat nem kellene a program részévé tenni, de azért nem szükséges az összes terméket kizárni. Na, ehhez én már "süti" vagyok.

A korszerűsítés körébe tartozó termékek csoportja viszont egy fontos alkatrésszel bővült: az alaplappal. Az említett termékváltozások 2004. március 8-tól érvényesek! Ezek után lássuk a tényeket, a maguk egyszerű és nyers mivoltában.

Változások (részlet az OM kiadványából):

- A korábbi igényjogosulti kör kibővül. A személyi jövedelemadóról szóló törvény hatálya alá tartozó minden magánszemély jogosult a programban részt venni.
- A vásárlóknak 30 százalék önrészt kell vállalniuk minden terméknél. (Ezt az önrészt az igényjogosultak már eddig is viselték a 86000 forint feletti vásárlások esetében.)
- A magánszemély az összevont adóalap adóját csökkentheti az általa számítógép-, számítástechnikai eszköz megszerzésére fordított összeg 70 százalékával, legfeljebb hatvanezer forinttal - abban az esetben, ha jövedelme nem haladja meg az évi bruttó 3,4 millió forintot.
- Abban az esetben, ha a magánszemély jövedelme meghaladja az évi 3,4 millió forintot, de a 4 millió forintot nem éri el, az összevont adóalap adóját sávosan csökkentheti.
- Ha a magánszemély jövedelme meghaladja az évi 4 millió forintot, akkor a Sulinet Expressz adókedvezményt nem veheti igénybe.

Természetesen a módosítások nem érintik a törvénymódosítás hatályba lépése előtti vásárlásokat és a tartós bérleti konstrukciókat.

Az OM-hoz számos megkeresés érkezett azzal kapcsolatban, hogy a Sulinet Expressz Programban történő vásárlás esetén a nem önadózó vásárlókat a munkáltató felszólította az önadózás választására. A minisztérium ezzel kapcsolatban megkereste az Adó- és Pénzügyi Ellenőrzési Hivatalt, amely állásfoglalást bocsátott ki, miszerint: a vásárlónak nem kell az önadózást választania annak érdekében, hogy a Sulinet Expressz biztosította adókedvezményt igénybe vehesse.

Az APEH 2004. január 14. napján kiadott állásfoglalása alapján:

„A személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvény 12. §-ában foglaltak alapján, az egyéb feltételek fennállása esetén a magánszemély bevallást helyettesítő munkáltatói vagy ezzel egyenértékű elszámolást kérhet akkor is, ha a 36/A. § (3) bekezdésében foglalt adókedvezményt (Sulinet) kíván érvényesíteni."

Tehát a vásárlók a Sulinetes adókedvezményt nemcsak önadózással, hanem munkáltatói adóbevallással is érvényesíthetik.

„Az adókedvezmény alapját és összegét a magánszemély nevére kiállított számla bizonyítja. A munkáltató az adóalapot és az adót a magánszemély nyilatkozata alapján, az adóévet követő február 20-ig átadott, az adókedvezmény igénybevételére jogosító igazolások figyelembevételével állapítja meg.

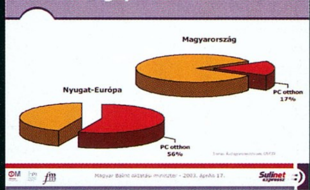
A Sulinet adókedvezmény érvényesítéséhez a magánszemélynek a fenti határidőig át kell adnia a nevére szóló, adóazonosító jelét is tartalmazó számlát, vagy az általános szabályok szerint kiállított számlát és a forgalmazó által kiállított igazolást. [...]"

„Elsősorban az eredeti bizonylatot kell átadnia a magánszemélynek, ugyanakkor nem kifogásolható (pl. garanciális jogok érvényesítése miatt), hogy az eredetben bemutatott igazolásról (számláról) a munkáltató készít másolatot. Ilyen esetben mind az eredeti, mind a másolati példányra a munkáltató rájegyzi, mikor és milyen okból készült a másolat."

Tehát az eszközcsökkentéssel szemben a minisztérium a jogosultak körét tágította. Én ennek rendkívül örülök, hiszen ez a döntés az alapelvet alátámasztja („Szabad PC felhasználást mindenkinek!"), viszont a program megváltoztatása okának egy picit ellentmond, hiszen a jogosultság kibővítése újabb befolyó összegek elvesztését eredményezi.

Összegezve: Csak örülhetünk, hiszen a Sulinet Expressz több lett. Ezekkel az intézkedésekkel reméljük, célirányosabb és hatékonyabb(?).

(Felhasznált források: Index.hu, origo.hu, HWSW.hu, Sulinet.hu, APEH.hu, OM.hu)



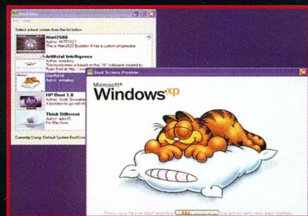
Hasznos programok



A Windows XP bejelentkező képernyőnek lecserélése, ingyenes rajzprogram, zenei CD-író mp3-kezeléssel, a népszerű magyar nyelvű letöltésvezérlő 2004-es változata, végül pedig egy új sebességtesztelő első verzióját ajánljuk ebben a hónapban.

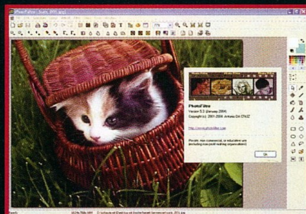
BootSkin Free v1.0

A Windows XP bejelentkező képernyőjét cserélhetjük le egy kattintással a Stardock ingyenes szoftverével. BootSkin a képcserékhez különleges képeket, az úgynevezett skineket használ – ezekből találunk egy rövid válogatást a feltelepített alapszoftverben, de az igazi rajongók a lenti honlapon több száz darabot tölthetnek le ingyenesen. A letöltött skinek használatba vételéhez elég rákattintani a fájlra, amelyik automatikusan betölti a BootSkint, és megmutatja, hogyan fog majd mutatni a bejelentkező képünk. A programban csak pár lehetőség közül választhatunk: megtekintjük az animált képet, alapértelmezetté tesszük, vagy visszaállítjuk az eredeti XP képet.
www.bootskin.com



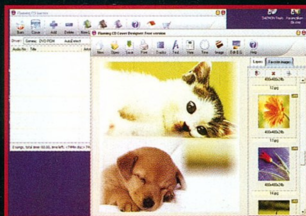
PhotoFiltre Free v5.3

Egészen kiváló, ráadásul teljesen ingyenes rajzprogramot ismerhetünk meg a PhotoFiltre programban. A szoftver, a szokásos rajzeszközök mellett tucatnyi szűrőt, számtalan effektust és egyéb képmanipulációs eszközt tartalmaz. Kis mérete, gyorsasága és pluginokkal való bővíthetősége miatt bátran ajánlhatjuk kezdőknek és profiknak. A PhotoFiltre kezelése egyszerű – a leggyakrabban használt effektusokat a program Eszköztárán is elérhetjük egy kattintással, támogatja a lapolvasók használatát, különleges nyomtatás-beállítással, képnézővel és automatizálható képkonvertálóval rendelkezik. Végezetül támogatja a legfontosabb képformátumokat.
www.photofiltre.com



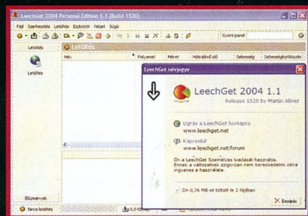
Flaming CD Burner, Cover Desinger Free

Wav és mp3 zenéket írhatunk fel audio CD-re a Flaming CD Burner program Free változatával, míg a Pro verzió az ogg, wma formátumokkal bővül tovább. A szoftver támogatja a CD-RW adathordozókat, az ID3-szerkesztést, illetve a saját zenei CD-összeállításának lehetőségét. A CD-írás mellett egy kiváló CD-borítótervező (cover desinger) szoftver is helyett kapott a csomagban, mellyel képeket és feliratokat készíthetünk, illetve a program a felirt zenék nevéből listát készít, és nyomtat ki.
www.focussoft.net



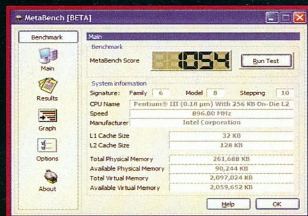
LeechGet 2004

A LeechGet fejlesztői nagyon gyorsak voltak – alig telt el két hónap, és már fel is telepíthetjük gépünkre az ingyenesen használható letöltésvezérlő új változatát. Az igazat megvallva szinte semmiben nem különbözik az előző változatához képest. A LeechGet az internetről történő adatletöltést könnyíti, egyszerűsíti és automatizálja. Különlegessége a hálózati letöltések (LAN download) támogatása, ugyanakkor a Netscape-, Opera- és Mozilla-felhasználóknak továbbra is kiegészítőt kell feltelepíteniük a szoftver használatához – alapváltozata csak a Microsoft Explorert támogatja, és magyar nyelvű menürendszerrel rendelkezik.
www.leechget.net



MetaBench v0.98B

Igazi, gépizzasztó tesztprogram első változatát próbálhatjuk ki a MetaBench révén. A program ötvennégy teszt után egy átlag, más gépek teljesítményéhez viszonyítható számmal fejezi be munkáját, amelyet elküldhetünk barátainknak, vagy a fejlesztőknek. Lassú programról van szó – elsősorban számításigényes, bonyolult matematikai tesztekkel operál, köztük raytracing képekkel és ogg vorbis kódolásokkal számítja ki a gép teljesítményét. **www.7byte.com**



A hónap szoftverei

MediaUndelete	www.filerecoverytools.com
The Bat! v2.02	www.ritlabs.com
Burn DVD	www.honestech.com
cam2pc Free	www.ultrafxp.com
Registry Mechanic	www.winguides.com
Microsoft Virtual PC 2004	www.microsoft.com
XP Smoker v3.0	waresoft.msspro.com
PowerDirector v3.0	www.cyberlink.com
Nlauncher v1.2	www.nlauncher.com
Windows Startup Free v2.0	www.windowsstartup.com

Retro kuckó



A legutóbbi számban megismert több-kevésbé balszerencsés sorsú Commodore gépek esete korántsem volt egyedi. Sőt, igazából azt kell mondani, hogy a legtöbb gép hasonló vagy rosszabb sorsra jutott, noha kétségtelen tény, hogy nem egy közülük rendkívüli technikai lehetőségeket vonultatott fel. A mostani alkalommal szintén balszerencsés sorsú, ám magyarországi szempontból mégis fontos géppel ismerkedünk meg.



Enterprise. Az Enterprise története 1982-ben kezdődik, nem sokkal az után, hogy a ZX Spectrum piacra került, és szinte pillanatok alatt komoly sikereket ért el, amivel a Sinclair cégnek jelentős bevételt hozott. A hongkongi székhelyű Locumals kereskedelmi vállalat akkor úgy döntött, hogy belép a mikroszámítógépek kimagasló haszonnal kecsegtető piacára.

A gép fejlesztése némileg érdekesen indult. A Locumals egy londoni bankon keresztül kérte fel az Intelligent Software Ltd.-t (amelyiket talán a Cyrus nevű sakkprogramról ismerhetnek néhányan), aminek két érdekessége volt. Egyrészt az IS sosem fejlesztett még számítógépet, csak szoftvert, másrészt az IS nem tudta, ki áll a megrendelés mögött, csak a közvetítő bankkal állt kapcsolatban. E furcsaságok ellenére az IS elvállalta a megbízást, és belekezdett a gép elkészítésébe. 1982 októberében útnak indult a DPC projekt.

Az alapelképzelés szerint az új gépnek legalább 64K memóriát, teljes értékű és jól használható billentyűzetet, beépített joystickot, nagy felbontású és nagy sebességű színes grafikát valamint számos bővítési lehetőséget terveztek. Szoftver oldalon minimálisan egy BASIC értelmezőt, egy szövegszerkesztőt és egy assemblert terveztek. A tervezés kezdeti fázisában a cél az volt, hogy amennyire csak lehet, a gép olyan építőelemekből készüljön, amelyek már rendelkezésre állnak, netán valamennyire elterjedtek. A processzor tekintetében a választás a Z80-ra esett, többek között azért, mert számos már piacon lévő géppel kompatibilis volt, ilyenen ugyanis már futott a CP/M és a későbbi tervek között szerepelt ennek az operációs rendszernek az átültetése is.

A tervezési fázisban hamarosan kiderült, hogy a piacon korántsem fellelhetők olyan alkatrészek, amelyek a tervek alapján megfelelők lennének, így némileg új irányt véve a grafika és a hang előállítására két teljesen új chip fejlesztésébe is kezdtek. A grafikáért felelős chipet Nick Toop, a hangért (és egyéb további műveletekért, mint pl. interrupt és memóriakezelés) felelőst, pedig Dave Woodfield tervezte a gépbe. A két chip nem túl meglepő módon a Nick és Dave nevet kapta. Eme két egységet azért emelem ki külön, mert tulajdonképpen a gép lelkét adják, ami nyilvánvaló is szerepüket tekintve, azonban a két chipről ezen túl feltétlenül meg kell jegyezni, hogy zseniális tervezésüknek köszönhetően kimagasló tulajdonságokkal rendelkeznek, és talán nincs még egy olyan 8 bites rendszer, amelyik paraméterek tekintetében felvehetné a versenyt az Enterprise-zal.

A gép. Ismerkedjünk meg most az Enterprise végleges kiépítésével.

A processzor a már említett Z80A, 4 MHz sebességen járatva.

A RAM mérete alapkiépítésben 64 vagy 128 K, mely egészen 4 megáig bővíthető (köszönhetően a Dave chipnek)! A ROM mérete 64K, de a benne lévő programkód mérete azonban attól függ, hogy milyen nyelvű gépről van szó. Az Enterprise ugyanis többnyelvű változatban is készült, a nálunk értékesített gépek csak angol illeve angol és német (választható) verziójúak voltak. A csak angol verzió 48K, míg a többnyelvű gépek a ROM teljes 64K méretét kihasználják. A ROM tartalmazza az alap operációs rendszert és egy szövegszerkesztőt, az eredetileg tervezett assembler nem fért már bele. A géphez járó IS BASIC külön cartridge formájában járt a géphez, így a programnyelvet egy másik bővítő alkalmazásával egyszerűen lehetett módosítani. Az IS BASIC-ről mindenképpen megemlítendő, hogy korának legjobb implementációja volt, és rengeteg lehetőséggel rendelkezett – igaz, cserébe igen lassan működött.

A Nick chip 8 grafikus üzemmódot biztosított, és öszszesen akár 256 szín egyidejű alkalmazására is lehetőséget nyújtott. A Nick a grafikus memóriát a gép alapmemóriájából használja. A legnagyobb felbontás 672x512 képpont két színnel és interlace üzemmódban, ez különösen kimagaslónak számított a gép tervezésekor. A Nick számos egyéb jó trükkjéből csak egyet említenék meg érdekességképpen: lehetőség van a grafikai üzemmódok keverésére akár rasztersoronként is! Van azonban egy komoly negatívum: hardveres sprite-ot a Nick nem tud. Ezt érdekes módon külön megvásárolható bővítőként tervezték megvalósítani a későbbiekben, alapvetően a tervezők úgy gondolták, hogy egy ilyen nagy tudású grafikus processzorba nem is nagyon kell már hardver sprite.

A Dave chip segítségével a gép zenei képessége 3 hang és egy zajcsatorna. Sajnos a hullámforma nem változtatható, mindig négyszögjel alapján állítja elő a hangot.

A billentyűzet fóliatasztatúra, de teljes értékű nyomógombokkal. És szép. Ugyanis a különböző funkciójú



Linkek

Emulátorok:
web.axelero.hu/egzo/
www.mess.org/

Általános oldalak:
enterprise.8bit.hu
www.esnet.hu/~enterprise/
www.dsgstudios.cjb.net/z80/
www.mumm.ac.be/~cammejpm/enterprise
xyber.uw.hu/ep_index.html

Enterprise aktív felhasználók fóruma:
forum.index.hu/forum.cgi?a=t&t=9010641&uq=935



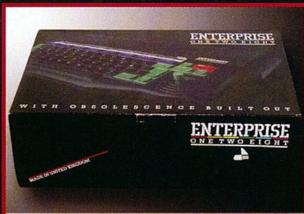












billentyűk különböző színűek. (Kis kitérő: Érdekes, hogy ugyan ez a fajta billentyűzet színkódoló elgondolás eredetileg az Enterprise-ra lett volna jellemző, azonban hogy, hogy nem, de az Amstrad CPC464, amely az Enterprise előtt néhány hónappal került a piacra szinte ugyanezzel a színkódolással lett ellátva... Ennek hatása az lett, hogy az emberek nem is tudták pontosan mikor melyik gép reklámját látják, persze az Amstrad reklám többször, több helyen, és legfőképpen hónapokkal hamarabb volt látható, és ez nagyon komolyan befolyásolta az Enterprise értékesítését, pontosabban nem értékesítését. Természetesen volt ebből pereskedés a két cég között, de a billentyűzet színsémájának „ellopását" sohasem sikerült az Enterprise gyártójának bebizonyítani.)

A bővítési lehetőségek, csak felsorolásszerűen: centronics parallel, RS232c, 2 joystick, kazettás magnó csatlakozó, sztereó hangkimenet, RGB monitor csatlakozó, TV kimenet, cartridge slot, expansion bus. Sajnos a csatlakozók közül egyik sem szabványos, így átalakítókat kell alkalmazni a nem gyári Enterprise külső egységek csatlakoztatásához.

Ebből a rövidke áttekintésből jól látható, hogy a gép képességei tervezésének (ne feledjük, még 1982 végén járunk) idején messze túlmutattak kortársain, egy Spectrum vagy C64 feature listája messze elmarad tőle.

És mindez mire volt elég? Mégis minek köszönhető akkor az, hogy az Enterprise nem lett sikeres? A válasz akár egyszerűen is megadható: a megjelenési idejének. Fentebb többször hangoztattam, hogy tervezésekor, tehát 1982-ben a gép paraméterei a piacon kapható gépeknél bőséggel többet tudtak. Csakhogy a gép csak készült, és készült, de valahogy nem nagyon akart megjelenni. A beharangozás azonban elkezdődött. Ez ma sem ismeretlen, számos cég él ezzel a marketingfogással, ám ez erősen viszszafelé is el tud sülni. Az Enterprise esetén sajnos ez történt.

Az első hirdetések a gépről már 1983 szeptemberében megjelentek, erősen és nyomatékosan felhívva a lehetséges vevők figyelmét a gép kimagasló képességeire és árára megpróbálva ezzel visszatartani a lehetséges vevőket más gép vásárlásától. Azonban a gép először csak 1984 áprilisában került volna tömegesen az üzletekbe, 64K RAM memóriával – csakhogy nem azon a néven, amelyiken először elkezdték hirdetni. Kezdetben a név Elan volt, ezt azonban egy másik cég már birtokolta, így az új termék ezzel nem jelenhetett meg. Néhány hasonlóan nem működő névválasztási ötlet után (pl. Samurai, amit a Hitachi használt már, vagy a Flan, ami ugyan hasonlított a gép nevére, de ami nem igazán tetszett senkinek se...) lett a gép Enterprise, de sajnos ennek a tudatosítására már nem fordítottak elég mennyiségű energiát.

A marketingstratégia részeként továbbá természetesen azt is ígérték, hogy a gép megjelenésével elegendő mennyiségű szoftver fog rendelkezésre állni, kicsit konkrétabban a tervek szerint a gép megjelenésekor többtucatnyit, majd 1985 közepe-vége felé 100-as nagyságrendű programot ígértek. Várta is ezeket mindenki. 1984 áprilisában a gép megjelenésével a többtucatnyi program viszont nem készült el. Aztán később sem, és 1984 végére sem került a boltok polcaira olyan mennyiségű programválaszték, ami meghozta volna a vásárlókedvet – mint már többször megjegyeztem, egy gépet nem elsősorban az ad el, amit tud, hanem az, hogy mire lehet használni. Nos, szoftverek nélkül a nagy többségnek szinte semmire. De hiába is lettek volna ott a szoftverek, ha a gép nincs ott, márpedig 1985 januárja előtt nem nagyon volt ott sehol se.

A gép tehát a megjelenés pillanatában szép nagyot bukott. Nem sokkal később kiadták a 128K-s változatot, de sajnos az sem tudta felpörgetni az eladásokat, és a programok sem akartak megjelenni. Nem csoda, a szoftverházak nem készítettek olyan gépre programot, amelyik nincs elég nagy tömegben a piacon. A vevők viszont nem vettek olyan gépet, amelyikre nincs szoftver. A kör ezzel bezárult. Valamint ne felejtsük el azt se, hogy 1985-ben már küszöbön állt az Atari ST és az Amiga megjelenése is, amiről a számítógépre vágyó nagyközönséget a szóban forgó cégek szintén nem felejtették el tájékoztatni...

A cég nehéz helyzetbe került az elégtelen eladások miatt. A gép kifejlesztése és az első szériák legyártása 20 millió fontba került (ami valószínűleg sosem térült meg), a marketingre egyre kevesebb pénz jutott, míg végül a gépet nagyrészt csak postai megrendelésre szállították. Végül 1987-88-ban az Enterprise Computers International befejezte működését, bár Angliai és Németországi kirendeltsége tovább élt még egy darabig.

Ezzel a történetnek azonban nincs vége. A gép európai bukása után hozzánk az Enterprise 1987 májusában ért el. Az akkori Centrum Áruházlánc értékesítette ezeket, a gép teljes ellátását pedig a Novotrade vállalta fel, úgy alkatrész utánpótlás, mint szoftverellátottság tekintetében. A hazai ár kezdetben 16 ezer forint környékén mozgott, ez itteni viszonylatban egy 128K-s számítógépért kimondottan jó árnak számított, valamint a többi itthon kapható géphez képest nagyon kedvezőnek volt mondható. Szerencsés módon nem csak az alapgép volt kapható, hanem egyéb bővítések is, így pl. Spectrum emulátor, mely segítségével az Enterprise-t vásárlók jelentős mennyiségű szoftverhez jutottak. A gép hazai ára 1989-ben már csak 11900 forint volt, amiért a vásárló a gép mellé még egy magnót is kapott. Összességében hazánkban mintegy 21000 darab Enterprise gépet adtak el, ami nagyon jelentős mennyiség volt hazai tekintetben.

A hazai megjelenéstől a 90-es évek elejéig komoly Enterprise aktivitás volt tapasztalható. Lelkes amatőrök és néhány cég is számos bővítést készített (turbókártya, lemezes illesztők, jobb Spectrum emu stb.), sok program és programkonverzió készült a gépre, szakkönyvek és kimondottan a géppel foglalkozó újság jelent meg. Valószínűleg ilyennek képzelték a gép életét kezdetben a tervezők, csak nem egy ilyen kis országra vonatkozóan.

Az Enterprise ma is él és virul, bár ez talán kicsit túlzás, mindenesetre még ma is vannak, akik foglalkoznak ezzel a kicsit későn érkezett, de mindenképpen nagyszerű 8 bites csodával.

Brazil

Nekem az Enterprise volt az első

Nekem az első számítógépem az Enterprise volt. Igazán azért ez, mert jó volt a grafikája és nem volt türelmem kivárni, hogy elég pénzem legyen C64-re. Így maradt az Enterprise, amellyel roppant boldog is voltam, hajnalokig játszottam, és olyan játékhoz rajzoltam térképeket, mint a Lands of Havoc, amelyben (gondolom, nem ismeritek) tulajdonképpen csak rohanni kellett előre egy labirintusban, valami szédületes sebességgel, halálról halálra memorizálva a helyes utat. Emlékszem, az A4-es lapokra készített, összeillesztett térkép beterítette a 20 nm-es szobámat...

Néhány hónap után kezdtem kifogyni a végig nem vitt játékokból, valamint tönkretettem a gépbe épített apró botkormányt, így be kellett ruháznom egy külső joyra, majd beszereztem a géphez csatlakoztatható Spectrum emulátort, és ekkor eljött a Kánaán, sosem látott mennyiségű játék zúdult a nyakamba, így fel sem tűnt a gép körüli pezsgés lassú elmúlása.

Ez volt az egyetlen gép, amelyen megkíséreltem programot is írni, ha jól emlékszem, valamilyen kis pálcikaember céltalan bolyongását meg is valósítottam...

Lily













8x DVD író teszt

MSI DR8-A

+ **Előnyök**: minden feladatra alkalmas, sokoldalú termék

- **Hátrányok**: -

8/10

NEC ND-2500A

+ **Előnyök**: fantasztikus írási minőség

- **Hátrányok**: olvasóként nem túl jó

9/10

Hihetetlen, hogy a DVD-írás milyen szélsebesen gyorsul: annak idején a CD-írás hőskorában bizony többet kellett várnunk egy-egy sebességi ugrásra, mint manapság. A 4x-es DVD-írók még el sem terjedtek igazán, de már nyakunkon vannak a 8x-os tempóval kecsegtető példányok - lemezt még nem is nagyon tudunk venni hozzájuk. De az újabb DVD-írók kapcsán nem is a támogatott legnagyobb írási sebességnek örülünk a legjobban, hanem annak, hogy az új írók esetében talán az alacsonyabb írási sebességen produkált adatrögzítés minősége is sokat javulhat - legalábbis ebben reménykedtünk, amikor nekivágtunk a két 8x-os írót kivesézõ tesztnek.

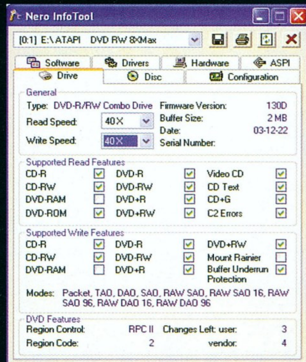
Felemás gyorsulás. A DVD+R(W) formátum némileg elhúzni látszik, legalábbis sebességben. Az újraírható változat esetén kezdettől fogva nagy sebességi előnnyel kecsegtető DVD+RW szabvány a 8x-os írás és a 4x-es újraírás területén is előbb tudott működő rendszert felmutatni, mint a DVD-R(W) csoport. A 8x-os DVD-R lemezeknek egyelőre se híre, se hamva, ugyanígy a DVD-RW újraírása esetén is kénytelenek vagyunk beérni a 2x-es sebességgel, miközben a 4x-es, újraírható DVD+RW lemezek már hónapok óta elérhetők a piacon. Ennek megfelelően a 8x-os DVD-íróként beharangozott készülékek nagy része csak a DVD+R lemezeket képes 8x-osan írni, valamint a DVD-RW lemezeket is maximálisan csak 2x-esen tudja újraírni, törölni. Tesztünk egyik alanya, az MSI DR8-A is csak ilyen felemás 8x-os író, a DVD-R(W) esetén tudása megegyezik a korábbi 4x-es, DR4-A változattal. Az NEC ND-2500A ellenben "igazi" 8x-os példány: megfelelő lemezek hiányában ugyan nem tudtuk kipróbálni, de ez az író a majdan megjelenő 8x-os írásra alkalmas DVD-R szélsebes égetésére, illetve a szintén megjelenésre váró 4x-es DVD-RW korongok újraírására is képes lesz. Ilyen lemezek hiányában a NEC ebbéli többlettudását nem értékeltük túl sokra, de a végső verdikt kimondásakor természetesen kitérünk majd rá. A pluszos csapat egyébként tartósan elhúzni látszik, hiszen a DVD+RW Alliance tagjai a CeBIT-en már a 12x-es DVD+R írókat mutatják majd be, valamint még az idén megjelenhetnek a 16x-os DVD+R írók is. A kétrétegű DVD-írás megvalósításával is előrébb járnak: a Philips júniusban jelenti meg az első, kétrétegű, DVD+R DL lemezek írására képes meghajtóját. A DVD-R(W) fejlesztői valószínűleg összel fognak kirukkolni a 8x-osnál gyorsabb DVD-R írókkal és saját kétrétegű megoldásukkal.

ÍRHATÓ DVD LEMEZEK TÍPUSAI

Az írható DVD lemezek három nagy típusát különböztetjük meg: vannak a DVD-R(W), a DVD+R(W) és a DVD-RAM korongok. Utóbbi a legkevésbé elterjedt média az általános személyi számítógépek mellett, sokkal inkább cégek használják professzionális célokra. Otthonainkban leginkább az asztali DVD-Video felvevők miatt találkozhatunk vele. Sajnos olvasását a legtöbb DVD-ROM olvasó nem támogatja. A legismertebb, egymással rivalizáló formátumok a DVD-R(W) és DVD+R(W) lemezek. A DVD-R(W) család a régebbi: valójában az első, "igazi" írható DVD-ként beharangozott formátum. Támogatása igen széleskörű, mivel fejlesztését ugyanaz a cégcsoport irányítja és felügyeli, amelyik az eredeti DVD szabványért is felelős. A DVD+R(W) technológia újabb és némileg rugalmasabb, mint a DVD-R(W). Eleinte a DVD-írók kizárólag csak egy-egy formátumot támogattak, ma már szinte minden újabb író egyaránt képes a DVD-R(W) és DVD+R(W) írására, bár a közeljövőben megjelenő, duplarétegű DVD+R lemezeket is író meghajtók minden bizonnyal nem fogják támogatni a DVD-R(W) formátumot.

Vizsgálat előtt. De ne szaladjunk ennyire előre az időben, hiszen mostani feladatunk a jelenleg elérhető termékek bemutatása. A teszt során az MSI DR8-A és az NEC ND-2500A meghajtókat vettük górcső alá. Az MSI írója dobozos változat, a cégre jellemző igényes csomagolásban érkezett. Dobozában az írón kívül megtaláltuk a DVD-Video lejátszásra használható CyberLink PowerDVD programot, a CD/DVD-írásra használható 6-os Nerót, és az alapvető szerkesztési munkálatokra is alkalmas ShowBiz és Sonic MyDVD programokat. Az NEC ND-2500A OEM kiszerelésben érkezett - a cég NEC néven forgalmazott termékei általában csak ilyen formában kerülnek a boltokba, míg a szoftvermelléklettel ellátott változatok más márkanevek alatt (pl. Freecom) jelennek meg. Az MSI viszonylag új motorosnak számít az optikai adattárolás, főleg a DVD-írók piacán, ezzel szemben az NEC az egyik legnagyobb múltra visszatekintő cég, hiszen évtizedes gyakorlatuk van a CD/DVD meghajtók tervezésében, gyártásában. Az MSI nem saját fejlesztésű termékekkel képviseli magát ebben a szegmensben, hanem gyakorlatilag más OEM gyártók eszközeit vásárolja meg, és ezeket forgalmazza MSI márkanéven. A DVD-írók esetén az MSI választása a Sanyo cégre esett, ami az első, 4x-es DR4-A modell esetén nem volt túl szerencsés, de a DR8-A végre hozta a Sanyótól (és az MSI-től) elvárható minőséget.

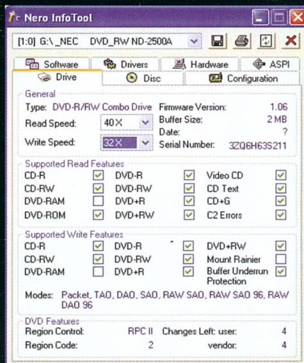
MSI DR8-A. A meghajtó a 120D verziószámú firmware programmal érkezett, ezt rögtön frissítenem kellett a cég webhelyéről elérhető 130D változatra, ugyanis az alap firmware rendetlenkedett a nagy nehezen beszerzett 8x-os DVD+R lemezek írásával. Lapzártánk idején a 8x-os Verbatim DVD+R lemezek beszerzése nem volt egyszerű feladat, így érthető riadalommal figyeltem, amint az elsőt kapásból csak 4x-es korongként ismerte fel, de aztán a firmware frissítés meghozta a gyümölcsét. Az MSI egyetlen olyan extra szolgáltatása, amellyel az NEC drive nem tud versenyre kelni, a HD-BURN írási képesség (a részletekről lásd a keretes írást), illetve specifikációi szerint a DR8-A kissé fürgébb CD-író. A drive munkába állítása gyorsan, komplikációmentesen zajlott. Ami elsőre feltűnik, az a meghajtó hangja: az MSI DR8-A nagyon gyors, ha CD/DVD-lemezeket olvastatunk vele, de ilyenkor bizony a hangja inkább porszí-





Vélemény. Az MSI DR8-A nagyon jó benyomást tett ránk a tesztelés során. Szerencsére elődjének minden hibáját és hiányosságát sikerült kiküszöbölnie, így az első teljes értékű MSI DVD-íróként köszönthetjük. Nagyon gyors CD-író, és megbízható CD/DVD-vóra emlékeztet. Az eddig piacra került DVD-írók között az egyik legjobb olvasási képességekkel megáldott termék, tehát ha egy meghajtóval szeretnénk megvalósítani minden feladatot, akkor nagyon jó választás lehet. Az MSI terméke DVD-írás terén az áldott középszerűség útján halad. A lemezek írási minősége is ennek megfelelő: nincs vele különösebb gond, de láttunk már jobbat is. Ha DVD-Video lemezeket írunk, akkor érdemes minél lassabban sebességet választani, a DR8-A ugyanis nem alkalmas arra, hogy 4x-es vagy 8x-os sebességgel írjunk filmeket. Jó minőségű lemez és 2x-es írási sebesség használata esetén nyugodtak lehetünk, de a drive messze nem hozza a Pioneer 106/A06, vagy a most bemutatott NEC ND-2500A írási minőségét. Általános adatmentésre, számítógépes felhasználásra azonban tökéletesen megfelel. Ha a fő profilunk nem a DVD-Video írogatás, akkor nem kell aggódnunk: a meghajtó saját maga minden olyan lemezt kitűnően képes visszaolvasni, amelyiknek az írására korábban rá tudtuk venni.





ROM olvasó, tehát minden tekintetben képes kiszolgálni a felhasználók összes igényét. Az egyik legkiegyensúlyozottabb teljesítményű DVD-író a piacon: a DVD-írás terén ugyan meglehetősen átlagos (ezen a későbbi firmware frissítések még javíthatnak), de CD-íróként és CD/DVD-olvasóként viszont remek. Az MSI DR4-A után mindenképp meglepetésként könyvelhetjük el, hogy a hagyományosan csak alaplapjai és VGA megoldásai révén sikeres cég az optikai adattárolásban is fel tudott mutatni egy kiemelkedő terméket. Az MSI CD-írók ellaposodott színvonala után ezzel a termékkel a cég adattárolási divíziója talán új erőre kap. Mindenesetre a DR8-A megteszi a magáét ennek érdekében.

Ramiris Rubin Rt. • www.msi.com.tw

NEC ND-2500A. Az NEC nem tétlenkedett a DVD-írók piacán, a DVD+RW szabvány bejelentése után rögvest kirukkolt az ND-1000A és 1100A írókkal (a Plextor PX-504A belseje is NEC ND-1100A modell, erősen módosított firmware programmal). A világ első, mind a két formátumot támogató írója is az ő nevükhöz fűződik: az ND-1300A ennek köszönhetően nagy sikereket ért el, de az író messze nem sikerült olyan jól, mint azt előzetesen vártuk. Az ND-1300A sok lemezzel finnyáskodott, és írási minőségben elmaradt a 4x-es írók koronázatlan királya, a Pioneer 106/A06 mögött. A legnagyobb kérdés tehát az volt, hogy az ND-2500A-ban sikerült-e az előző terméksorozatra jellemző hiányosságokat elkerülni a tempó további gyorsulása ellenére? Bizton állíthatom, hogy sikerült. Az NEC-2500A végre nem válogat a lemezek között: még a gyártókód nélküli, no name lemezek legrosszabbjait is hajlandó megírni - csodát viszont nem várhatunk az ilyen alapanyagtól. Ellenben ha nem sajnálunk kicsivel több pénzt költeni az írható lemezekre, akkor az ND-2500A már a közepes szintű korongokkal is képes csodát művelni: olyan minőségben képes ezekre 2x-es sebességgel írni, hogy azelőtt ilyet

HD-BURN

A HD-BURN írási módot sokan keverik a Plextor Premium CD-írójában megtalálható GigaReckel. A két technológiai újítás - bár mindkét eljárás célja a CD lemezek kapacitásának kibővítése - teljesen különböző úton jár. A GigaRec alapvetően a CD formátumot módosítja úgy, hogy a szabványosnál kisebb jeleket éget, ezzel növeli a lemezre írható adatok mennyiségét. A HD-BURN ezzel szemben szakít a CD-k esetében megszokott fizikai kódolással, és a DVD szabvány szerinti rendszerben rögzíti a jeleket a lemezre. A HD-BURN módban írt lemez tehát DVD-ROM lemeznek tűnik a meghajtók számára, így mezei CD-ROM drive nem is tudja elolvasni. A GigaRec előnye, hogy félig-meddig kompatibilis marad a CD-s rendszerekkel, bár nagymértékű (1,4x-es) adatsűrítés esetén a legtöbb meghajtó nem tud mit kezdeni a GigaRec módban írt korongokkal - viszont a sűrítés mértéke legalább szabályozható. A HD-BURN esetén nincs lehetőség meghatározni az adatsűrűséget - a CD fizikai keretrendszerébe erőszakolt DVD-ROM lemezt kapunk, amelyet számos DVD meghajtóban sikeresen használhatunk, de sok más DVD-ROM drive kiakad tőle.

DVD-olvasási tesztek

	MSI DR8-A	NEC ND-2500A
Kétrétegű gyári lemez	17:00	27:17
DVD-R lemez	9:47	10:02
DVD+R lemez	9:22	9:55
DVD+RW lemez	10:00	9:58
DVD-RW lemez	29:28	28:16

DVD-írási tesztek

	MSI DR8-A	NEC ND-2500A
4x-es DVD-R írás	14:55	14:22
8x-es DVD+R írás	10:26	9:27
2.4x-es DVD+RW írás	23:21	22:49
2x-es DVD-RW írás	29:28	28:16



csak 1x-es sebességű írás után láttunk más meghajtók esetén. Az ND-2500A fel sem ajánlja az 1x-es írást egyik DVD-R lemezhez sem (ugyanez volt az ND-1300A egyik legnagyobb hibája), de itt nincs miért aggódni. Más írók 1x-esen sem tudnak olyan minőségben írni, mint ez a meghajtó 2x-esen és 4x-esen! Amikor a különböző DVD-ROM olvasókban és asztali DVD-Video lejátszókban visszaolvastattuk a 4x-es sebességgel megírt TDK, Eurodata, Verbatim DVD-R lemezeket, egyszerűen nem hittünk a szemünknek: ilyen írási minőséget eddig csak a Pioneer 106/A06 tudott felmutatni, de az is csak lassabb, 1x-es és 2x-es tempó esetén. Az ND-2500A ráadásul az adott sebességi kategórián belül is meglehetősen fürge: a táblázatokból látható, hogy ugyanolyan (névleges) írási sebesség mellett néha félpercnyi különbséggel végzett az MSI drive előtt. Az előző NEC termékek finnyás viselkedése javarészt eltűnt, de azért maradt egy kevés a durcás hozzáállásból: a 8x-os Primedisc DVD+R lemezt a meghajtó csak 4x-esként ismerte fel, de szerencsére a Verbatim 8x-os lemezeket már annak rendje és módja szerint írta - 8x-osan!

Olvasóként nem érdekel. A NEC ND-2500A nem ajánlott multifunkcionális feladatokra, mert amilyen fürge az írásban, olyan lomha és sokszor bizonytalan az olvasásban. Az újraírható DVD korongokat ugyan általában remekül olvassa, de sokszor ezektől is képes egyszerűen kiakadni. Ilyenkor a lemez kivétele és berakása alkalmasint segíthet, a következő alkalommal lehet, hogy ugyanazt a lemezt a meghajtó szépen végigolvassa. Firmware frissítés tehát elkélne ehhez az íróhoz is, és az NEC minden bizonnyal nem várat sokat a javítás kiadására.

Vélemény. Az NEC ND-2500 vitathatatlanul a legjobb írási minőséggel rendelkező DVD+/-R meghajtó a mai piacon. Ha DVD-Video íráson töröd a fejed, akkor keresve sem találhatsz ennél jobbat. Olvasási sebességben - főleg a gyári, kétrétegű lemezek esetén - elmaradt az MSI termékétől, és összességében kevésbé kiegyensúlyozott terméknek tűnik, de ha arra gondolunk, hogy egy DVD-írót általában DVD-írásra szokás használni (naháát!), nem pedig CD vagy DVD olvasásra, akkor a fantasztikus írási minőség könnyen feledteti a drive kis hiányosságait. Nem kétséges, a Pioneer 106/A06 után itt az újabb esélyes, amelyik megpályázhatja a DVD-írók képzeletbeli trónját.

www.nec.co.uk/DVDRW_ND2500.aspx

PPéter

Freecom FHD-2

Freecom FHD-2

+	**Előnyök:** kicsi, gyors, kényelmes
-	**Hátrányok:** magas ár

9/10

A Freecom FHD sorozatának első generációja még asztali gépekbe való merevlemezeket tartalmazott. Az új FHD-2-es széria jóval kisebb, köszönhetően az eredetileg laptopba szánt Toshiba HDD-knek, amelyek halkabbak, kevésbé érzékenyek, tehát jobban megfelelnek a mobil használatnak, mint desktop rokonaik. Az FHD-2 40 GB-os változata járt tesztlaborunkban, és az aranyos készülék rögtön tartós teszt áldozata is lett (hetek óta ezen szállítom a munkafájlokat, dokumentumokat a szerkesztőségbe, és vissza). Az FHD-2 USB 2.0 csatlakozójának köszönhetően fürge adatátvitelre képes, USB 1.1-es környezetben is működik, de jóval lassabban. Notebook merevlemezről lévén szó, az FHD-2 jól bírja a strapát, tetszőleges pozícióban támaszthatjuk le a gépünk mellé, az asztalunk lábához, és működés közben is nyugodtan odébb tehetjük (földhöz csapni ezt sem ildomos, de jóval többet kibírna, mint az előző FHD sorozat). A merevlemez masszív, sötétkék tokozást kapott, amelyen összesen egy bekapcsoló gombot, két ledet (a kék az adatátvitelt, a piros a bekapcsolt állapotot jelzi) és a kábelek (összesen kettő: az USB és a hálózati adapter) csatlakozóit találjuk. A bekapcsoló gomb egy kitüremkedésben kapott helyet (mivel a tok szimmetrikus, az ember állandóan a rossz oldalon keresgéli a kapcsolót), ami nagyobb ujjakkal rendelkező felhasználónak nem túl kényelmes. Sajnos az FHD-2 a szoftveres leválasztást követően nem kapcsolja az áramot a merevlemezről (ebben a Freecom Drive-In Kit II verhetetlen), szóval a kábelek kihúzása előtt nekünk kell (érdemes) a kissé kényelmetlen helyen található gombban áramtalanítani az apróságot. Ettől a kis kellemetlenségtől eltekintve az FHD-2 tökéletes. Windows XP rendszerekkel teszteltük - egyik gépen sem igényelt külön meghajtó programot, az első találkozást követő fél percben már működött is a "Dugd be, és játssz" mozgalom jeles hirdetőjeként. Az adatátvitel nagyméretű állományok mozgatása esetén igen szép sebességgel dönget, nem kell attól félni, hogy az USB csatolás visszavet minket munkában. Az FHD-2 áramfelvétele túl nagy ahhoz, hogy az USB áramkörről kapja a működéséhez szükséges kakaót, ezért a külső adaptert mindenhová cipelnünk kell. Öröm az ürömben, hogy a gyártó valóban gondolt a mobil felhasználókra: az FHD-2-höz mellékelt hálózati adapter a legkisebb és a legkönnyebb, amit hasonló mobil számítástechnikai eszközhöz valaha láttunk. Az ötlet jó, a megvalósítás szinte tökéletes, az adatok biztonságáért a sokat bizonyított Toshiba HDD technológiai felel.



PPéter



Gamer Magazin 2004/01

Szókereső játék
Gamer-es bögrét nyert:
Varga Ildikó - 3170 Szécsény
Dr. Máté Irén - 4700 Mátészalka
Kocsis Ádám - 3711 Szirmabesenyő

KOTOR nyereményjáték



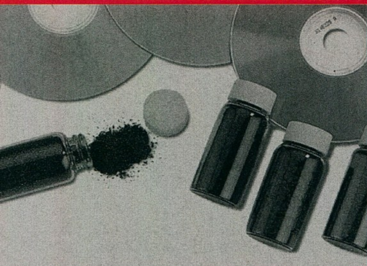
KOTOR PC CD-t nyert:
Endreffy Zsolt - 6722 Szeged

Németh Gábor - 1154 Budapest

Kovács Nóra - 5000 Szolnok



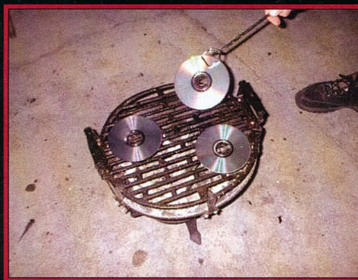
GRAB ROVAT



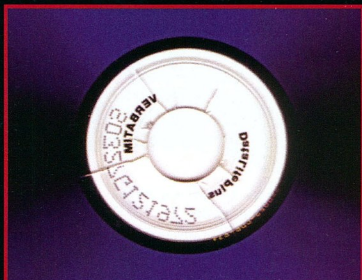
Üdv mindenkinek! A DVD-re való lázas áttérés jegyében sokan megkezdték a régebben írt CD-R lemezek tartalmának összegyűjtését és DVD-re archiválását, hiszen így ugyanannak az anyagmennyiségnek hatszor-hétszer kevesebb (fizikai) helyigénye van. Ilyenkor előkerülnek a 4-5 éve nem látott CD-R korongok, és sok felhasználót kellemetlen meglepetésként éri a biztos adattárolónak hitt lemezek válságos állapota. Előfordulhat, hogy nagy becsben tartott CD-gyűjteményünk jelentős része rothadásnak indul - mit lehet ilyenkor tenni?

Semmit. Legalábbis semmi olyasmit nem tehetünk, ami segítene visszanyerni véglegesen tönkrement lemezeink tartalmát. De akadnak olyan lemezek, amelyekről ha töredékesen is, de visszanyerhető némi adat, másfelől gondoskodnunk kell arról is, hogy ilyen helyzetbe lehetőleg ne kerüljünk többé. Rémisztő, amikor először szembesülünk a ténnyel, miszerint halhatatlannak kikiáltott optikai adattároló lemezeink ilyen múlandónak bizonyulnak. Természetesen a kép nem ennyire sötét, de elég csak egyszer elveszteni valami fontos adatot egy tönkrement CD-R lemez miatt, és akár örökre meginoghat a CD-be, mint digitális adattárolóba vetett bizalmunk. Hogyan fordulhat elő, hogy a legbiztosabb digitális háttértárként megismert - vagy legalábbis annak hirdetett - írható CD ilyen rútul hátba szúrja a gyanútlan, jóhiszemű felhasználót? Valóban, a CD-R digitális média, de az adatok tárolási elve számos buktatót hordoz magában. Először is: a CD lemezek fokozottan érzékenyek a fizikai behatásokra: karcolások, por, kosz, maradék reggeli kimondottan rontja a későbbi leolvasás esélyeit. Másrészt az adatokat olyan kémiai anyag tárolja (a lézer ebbe égeti bele az adatokat reprezentáló jelsorozatot), amelyik igen érzékeny bizonyos környezeti állandókra. Bár egyik oldalról a műanyag korong, a másik oldalról a tükröző réteg és a címkefelület óvja, a hordozóréteg így is károsodhat a nem megfelelő hőmérséklet és páratartalom miatt. A mi éghajlati övünkben szerencsére nem jellemző a CD-s hordozórétegeket felfaló gombafajta, amely melegebb tájakon további rizikófaktorként jelentkezett az elmúlt években. De a szélsőségesen ingadozó hőmérséklet és páratartalom így is nagy pusztítást végezhet CD-R lemezeink között: a hordozóréteg anyaga helyenként felszívódhat, megváltozhat, ezáltal olvashatatlanná teheti a lemezen tárolt adatokat. Egy egészen kis sérülés is képes rá - ha szerencsétlen helyen található -, hogy az egész lemez tartalmát eltüntetesse a szemünk elől.

Megelőzés. Természetesen van mód a megelőzésre. Először is járjunk el gondosan a CD (és DVD) lemezek beszerzése során. Az olcsó, no name kategóriájú lemezek legtöbbször nem az írás után közvetlenül, hanem jóval később "hálálják meg" olcsóságukat: egy-két hónap alatt akár teljesen olvashatatlanná válhatnak. Ez persze nem törvényszerű, hiszen márkás lemezekkel is pórul járhatunk, azonban tudni kell, hogy sok esetben a gyanúsan olcsó korongok gyártói úgy érik el az alacsony előállítási költséget, hogy a gyártás folyamán lerövidítik bizonyos munkafázisok idejét, vagy nem tartanak be más, a minőségi lemezek készítéséhez elengedhetetlenül fontos szabályokat. Külön felhívnám a figyelmet az úgynevezett "szitázható" lemezekre: a címkeréteg nélkül piacra kerülő, többnyire ezüstös bevonatú írható korongok, ha nem is sokkal, de mindenképpen érzékenyebbek, mint a márkázott felülettel ellátott darabok. A különbség nem túl nagy, de azért nem árt vigyázni. Tapasztalataim szerint egy olyan fizikai sérülés, amelyik a szitázható lemez ezüst felületén keresztül megkárosítja a hordozóréteget, minden bizonnyal tönkretenne egy címkézett korongot is, de ettől eltekintve érdemes egy kicsit jobban figyelni az ilyen "kopasz" lemezekre. A közhiedelemmel ellentétben az írható lemezek a címkeréteg irányából sokkal sérülékenyebbek a mély barázdát hagyó sérülésekre, mint a másik, írható/olvasható oldalukon.



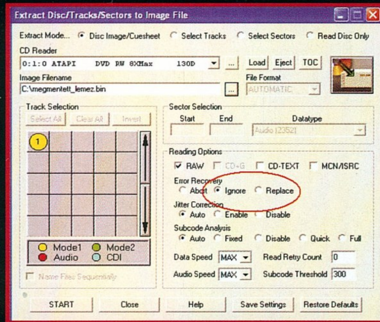
Tárolás. Nagy divat lett a CD/DVD lemezeket helytakarékos módszerrel, amolyan lapozós bőröndökben tárolni. Tényleg nagyon sok helyet lehet megtakarítani az ilyen gyűjtőkkel, de mielőtt beleszuszakoljuk a drága korongjainkat egy ilyen tákolmányba, győződjünk meg pár dologról. Kerüljük az olyan lapozós tokot, amely túl szűk zsákokkal rendelkezik: nem jó, ha a kicincálás, bepasszírozás során erőszakkal kell gyömöszölgetni a lemezt: akár az egész korong felületére kiterjedő karcolásokat tudunk ilyenkor okozni. Túlságosan sűrűn álló lapok esetén a lemezek összenyomódnak, és pár tucat korong már a saját súlyától is eldeformálódhat: a zsúfolásig megtöltött, nagyméretű lapozós tokokat tehát érdemes vízszintesen tárolni, és szállítás közben se piruettezzünk velük. Ugyanígy nem tanácsos az ilyen pattanásig feltöltött tárolókat dobálgatni, félig nyitva hagyott állapotban lógatni az asztal szélén. A zsúfolt bőröndös tárolókat ne tartsuk túl magasan, mert a felszálló, a plafon környékén megrekedő meleg folyamatosan izzasztja majd a lemezeket. Nemcsak a lapozós tokok, hanem a hagyományos műanyag dobozok, tokok is rejtenek veszélyeket. Először is nem túl célszerű az egyszerű egyes tokokban három-négy korongot tárolni. Két lemez még simán elfér bennük, de ennél többet nem szabad beléjük zsúfolni, mert a korongok túlságosan összenyomódnak. Egyes lemezek a címkerétegüknél fogva képesek összetapadni, ha huzamosabb ideig egymásnak feszülnek, ilyenkor a durva szétválasztás a korongok azonnali halálá-



val jár: mivel a címkeréteggel együtt általában a tükröző felület és a hordozóréteg is leugrik, ezért az ilyen sziámi ikrek szétoperálása a legtöbb esetben nem jár sikerrel. Ha több lemezt teszünk szimpla tokba, akkor legalább igyekezzünk állítva, és ne egymásra tornyozva tartani a tokokat, mert utóbbi esetben az alulra kerülő tokokban a lemezek túlságosan összenyomódnak és egymáshoz tapadnak, ami előidézheti az összenövést (nem minden lemez "képes" ilyen mutatványra). A műanyag tokok legnagyobb veszélye, hogy gyakori igénybevétel esetén a lemezek közepébe feszülő kis műanyag pöcök képes elrepeszteni a lemezeket. Ez különösen a nagyalakú DVD-Video tokokra jellemző: videotékákban állandó gond, hogy kellően erős, de ugyanakkor rugalmas, a lemezeket nem károsító tokokat tudjanak adni a napi rendszerességgel használt kölcsönzői korongokhoz.

Otthonunkban a legjobb, ha szellős állványon, állított tokokban tartjuk a lemezeket, lehetőleg minden tokban csak egyet-egyet. A CD/DVD gyűjteményünket tároló szobában igyekezzünk kerülni a szélsőséges hőmérsékletingadozásokat, és ne legyen túl sok pára sem a levegőben. A nem használt lemezeket ne hagyjuk tok nélkül az asztalon hányódni, és ügyeljünk rá, hogy anyu-apu, öcsi ne nagyon tudja leverni, felborogatni, felrúgni a korongokból épített csinos kis tornyokat. Ugyan az összekarcolt lemezek megmentésével kapcsolatban számos legenda kering az interneten (pl. fogkrémmel dörzsölgetés), a legjobb az, ha összekaristolt lemezeink tartalmát minél előbb átírjuk egy új korongra. Ha a karcolások már lehetetlenné teszik a leolvasást, akkor talán érdemes lehet megpróbálkozni a kimondottan CD/DVD polírozással foglalkozó cégekkel, vagy kipróbálni egy CD/DVD-javító csomagot, de utóbbiakkal kapcsolatban szomorú tapasztalataim vannak.

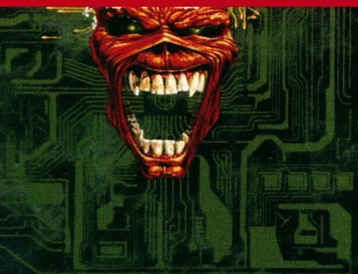
Elillant adatok. Az elhalálozott lemezek közül azok a legutálatosabbak, amelyek látszólag semmilyen elváltozáson nem estek át, mégis olvashatatlanná vált rajtuk minden adat. A legszörnyűbb statisztikája talán a 4-5 évvel ezelőtt 100 Ft-os áron óriásit robbantott Fujitsu-Siemens CD-R lemezeknek van. Legalábbis nekem szinte az öszszes ilyen lemezem használhatatlanná vált egy-két év alatt. Szerencsére időben kapcsoltam, és idejekorán átmentettem az ilyen lemezekre írt fontosabb adataimat, de néha még ma is előfordul, hogy találok egy-két - természetesen nem olvasható - példányt a gyűjteményemben. Egy fokkal kevésbé dühítő, ha látunk valamilyen elváltozást a korongon: a legtöbbször ezek halvány elszíneződések, illetve a címkeréteg oldalán kitapintható felpúposodások. Előbbi esetén talán még van remény, hogy egy jó CD-ROM olvasóval, lassú sebességgel másolatot készítsünk a lemezről, de ha a címkeréteg púposodik, netán helyenként lemállik, akkor jobb, ha egyből kidobjuk a kukába a tönkrement lemezt. Próbálkozni ugyan lehet, de nem sok értelmét látom. Ha a lemez belső pereménél, vélhetően a bevezető és környéke sérült meg, akkor főleg nincs értelme a további kínlódásnak: a bevezető zóna hiányában a korong típusa, a sávok tulajdonsága és pozíciója nem olvasható ki, tehát effektív nem tűnik majd CD lemeznek a CD-ROM olvasó, vagy lejátszó számára.



Adatmentés. Részleges adatmentéssel megpróbálkozhatunk, ha a meghajtó legalább felismeri a lemezt, és lát rajta adatsávot. Az adatsáv beolvastatása (grabbelése) során úgy kell beállítanunk a használt programot, hogy az ne álljon le, ha hibát talál, hanem a defektes szektorokat ugyanolyan hibásan rögzítse az image állományban, ahogy a lemezen találta őket. Néhány programban kiválasztható, hogy a beolvasó program nulla bájtokkal helyettesítse a hibás szektorokat, vagy a hibásan beolvasott adatokat változatlanul rögzítse. Utóbbi jobb megoldás, de a legtöbb CD/DVD-ROM olvasó nem képes a hibásnak talált szektor hiányos átadására, hanem ilyenkor saját maga állít elő egy üres szektornyi adatot, tehát a végeredmény legtöbbször ugyanaz. A beolvasás a lehető leglassabb sebességgel történjen, a hibásnak talált szakaszok ismételt újraolvastatását nem célszerű 20-nál többször erőltetni, mert több esélyünk ettől nem lesz az adatok visszanyerésére, de egy 40 órán át - hiába - dolgoztatott meghajtó szépen ki is purcanhat egy ilyen szadista feladattól. Ha úgy tapasztaljuk, hogy program 4-5 órán át hiába próbálkozik egy lemezzel, akkor nemigen érdemes további időt és energiát pazarolni az adatok viszszanyerésére. Ha viszont sikerült image állományt generálni a megsérült lemezről, akkor továbbléphetünk a következő fázisba. Az elkészült image állományt megnyithatjuk pl. az Isobuster programmal, de akár fel is mountolhatjuk virtuális meghajtóként. Amit ilyen módon ki tudunk menteni belőle, annak örülni kell, ami meg elveszett, azzal nincs mit tenni. Általában a CD-írók nagyobb eséllyel indulnak az ilyen életmentő beolvasások versenyében, de meglepő módon sikerrel járhatunk a mindennapi életben amúgy nem túlságosan fényeskedő CD-ROM olvasókkal is - érdemes tehát minél több olvasóban kipróbálni a haldokló lemezt, hátha valamelyik gond nélkül beolvassa. A tanulságot meg mindenki vonja le saját magának. Én csak annyit teszek még hozzá: nem biztos, hogy 10 Ft-ot érdemes megspórolni írható CD lemez vásárlásakor, ugyanakkor nem feltétlenül kell bedőlni a legnagyobb márkaneveknek sem. Érdemes olyan lemezeket venni, amelyekről sokan nyilatkoznak pozitívan az interneten, és nem feltétlenül kell a lehető leggyorsabb sebességgel írni a CD-R, DVD+/-R lemezeket. De erről már sokat meséltem.

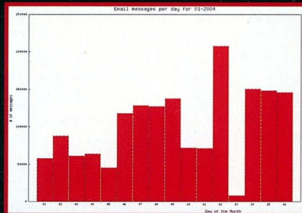
PPéter

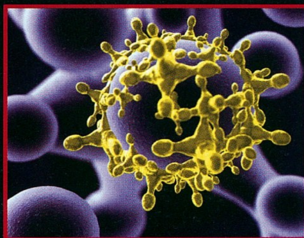
Pixelsóder



Márciusi agymenés. Nem is olyan rég (amikor Brazil ezt a hátam mögött olvasta, dalra fakadt, pedig hát amúgy sem túl szép) megint azt hallottam valakitől, hogy a "számítógépezés" (mert hogy sokan még mindig így hívják, amikor valaki szabadidejében a számítógéppel tevékenykedik) nem más, mint múlandó, fiatalos hóbort. Felnőtt emberek, komoly férfiak és nők nem "számítógépeznek", csak a fiatalok, gyerekek, meg azok, akiknek felelősségteljes tevékenység, mondhatni jobb híján van még ilyesmire idejük. Tehát amikor én cikket írok egy olyan sajtóorgánumba (mármint a Gamerbe, teccikérteni!), amelynek olvasótábora kimondottan az a jól definiálható réteg, amelynek a tagjai igenis szeretnek játszani a személyi számítógépükkel, akkor bizony tudomásul kell vennem: nem felnőtteknek, nem komoly közönségnek írok. Micsoda butaság, nem? Kár lenne tagadni, hogy az informatikai piac könnyedebb szegmense mindig is a fiatalabb korosztályt tekintette potenciális célközönségnek. Ettől eltekintve nem szabad a célcsoportokat szigorúan a korosztályok mentén meghatározni. Sokak szemében ma élből cikinek számít, ha egy 30 évesnél idősebb ember jókat tud játszani egy profin kivitelezett, már-már a realitás határait súroló számítógépes játékkal. Érthetetlen, hogy sokaknak ez miért fáj. Egyszerűen nem értik meg, hogy ennek semmi köze nincs szellemi érettséghez? A számítógépes játékokért rajongó "kemény mag" nem most, még csak nem is 5 évvel ezelőtt formálódott meg, hanem sokkal régebben. Az akkoriban tizenéves fiatalok ma már meglett férfiak és nők, a társadalom teljes értékű tagjai, de legtöbbjük a mai napig ugyanolyan szeretettel és nyitottsággal áll a szórakoztató informatikához, mint amilyen fanatizmussal vetették bele magukat a játékokba (a maiak őseibe!) egy évtizeddel korábban. Természetesen minden évben fiatalok garmadája lép be a játékosok hatalmas táborába, és sokan ki is öregednek - de ez alapvetően nem azt jelenti, hogy egyfajta szellemi érett(len)séghez, életkorhoz kötött jelenségről van szó. Nyilvánvaló, hogy napi 8 óra munka mellett a családfenntartással küszködő felnőtteknek nem nagyon van ideje játszani a számítógéppel (sem). De ha valaki idő hiányában hagy fel a számítógépes játékokkal, az nem ugyanaz, mintha kinőné ezt a szokást, vagy feladná az ilyen irányú igényeit. Persze, a játékszenvedély, a játékok iránti fogékonyság kinőhető - és főleg kiölhető - az emberekből. Nagy hiba lenne, ha a számítógépet játékra (is) használó emberek játékszenvedélyére másképp tekintenénk, mint bármilyen más - hagyományos - szórakozási forma kedvelőire, játékaira. Nem egészséges, ha valaki napi 16 órát játszik a számítógéppel - szoktak példálózni a konzervatív hangok. Ez így igaz. De ennek elkerülése érdekében nem kell eltiltani a fiatalokat a számítógépek környékéről. Meg kell tanítani nekik azt, hogy mint annyi minden másban, a számítógépes szórakozásban, játékban is az egészséges egyensúly megtalálása a cél. Ha marad idő és igény a szánkózásra, sétálásra, futásra, sportra, akkor miért baj, ha mindezek mellett marad idő a "számítógépezésre" is? Manapság megkapó történeteket hallani olyan idősebb emberekről, akik nyugdíjas napjaikra fedezik fel a modern technológia, a mobiltelefonok és a számítógépek világát, az újdonságok előnyeit. Nincs ebben semmi nevetnivaló. Te is engedd inkább oda a Nagyit a géphez, hátha nem fogja többé utálni a fránya komputert! Csak arra vigyázz, nehogy egy fiatalkori szerelmi csalódás végett rákapjon a délceg postások leölésére a Postal 2-ben, mert akkor rápacsáltál, és vehetsz magadnak másik masinát!

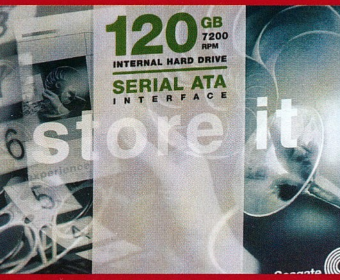
Távol álljon tőlem, hogy komoly dolgokkal foglalkozzak a szokásos havi agymenés keretein belül, de ez egyszer muszáj lesz kivételt tennem. Az elmúlt másfél hónapban gonosz féregvírusok hada lepte el a világhálót. A Mydoom névre hallgató édes kis féreg - van neki egyébként több variánsa is - olyan szapora, hogy a tenyésznyulak is besárgulnának az irigységtől ilyen jól működő reprodukciós mechanizmus láttán. Na kérem, a Mydoom ugyebár az elektronikus levelezésen keresztül terjed. Ha a gépünk megfertőződött, akkor a vírus - persze tudtunk nélkül - mindenféle embereknek küldözgeti tovább magát. A célszemélyeket meglévő levelezésünk címlistájából, illetve a böngészőnkkel meglátogatott oldalakon talált, e-mail címre emlékeztető szövegekből állítja össze, de véletlenszerűen is generál címeket (a levelek küldése semmibe nem kerül, így szorgosan próbálkozik). A kis huncut azonban a feladót is ugyanilyen módon - hamisan - adja meg. Ha vírusellenőrzőnk szerint fertőzött melléklettel megspékelt levelet kapunk, akkor minden valószínűség szerint nem az a levél feladója, akit a feladó mezőben látunk. Tehát felesleges felderíteni, hogy ki a feladóként megjelölt személy, és nem illik vadászpuskával zargatni őt éjnek idején. Ha már mindenképp ki akarod nyomozni, hogy honnan jött a szeretetcsomag, akkor jobban jársz, ha inkább az e-mail fejlécében kutakodsz a feladó gép IP címe után (nem mintha bármit is tehetnél). Könnyen meglehet, hogy saját magadnak küldtél vírust - ugye mindenkinek van állandóan bekapcsolt vírusellenőrző alkalmazás a gépén, amelyik képes a levelek szűrésére is? Szóval a Mydoom ilyen aljas féreg (szó szerint), és nagyon sok bosszúságot okozott szerte az interneten: a levélszerverek lelassultak, a szűk keresztmetszetű szolgáltatók kiszolgálói bedugultak tőle. Maga a vírus egyébként a mi kis egyszerű gépeinken - a szaporodáson kívül - nem tevékenykedik leszámítva azt az egy napot, amikor - variánstól függően - támadást indított két nagy cég weboldala ellen. Igazából azt szerettem volna mondani, hogy örüljünk annak, hogy a Mydoom megszületett. Ez nagyon jó időben érkezett, fontos figyelmeztetés mindannyiunk számára. Mert mi lett volna akkor, ha ilyen "ártatlan" féreg helyett valami sokkal csúnyább dolgokat művelő vírus szabadult volna el? Jelen pillanatban jókat röhögünk a vírus által megtámadott cégek lebénult weboldalain. A Mydoom végre olyan informatikai hír, amelyik bekerülhetett az esti TV-híradóba is. Hurrá! De gondoljunk csak bele: járhattunk volna ennél sokkal rosszabbul is. A vírusirtók, tűzfalak telepítése és használata kötelező!





PPéter

Konfiguráció ajánló



Sziasztok! Mint azt már Brazil bátyó levelesládájában is olvashattátok, e számtól útnak indítjuk Konfigurációajánló című rovatunkat, melyben testvérlapunkhoz, a Magyar PC Magazinhoz hasonlóan a beérkező kérésekre/kérdésekre próbálunk megoldást találni az általatok megadott költséghatárokon belül. Csak az általatok tanúsított érdeklődéstől függ, hogy az erre a témakörre szánt egy oldal rovattá növi-e ki magát, vagy csak két-háromhavonta jelentkezik majd. Egy a lényeg, bármilyen, a témához kapcsolódó kérdéssel nyugodtan töltögessétek a levélládikómat, hátha bedugul a mélszerverünk:). Ja, igen, ne felejtsétek el megadni, hogy mire szeretnétek majd használni a konfigurációt, és hány évnyi zsebpénzt akartok elverni rá.

Mivel a legtöbb kérdés a megfizethetőbb gépekre irányul, ezért első alkalommal két olyan összeállítást szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, melyeken a mai játékok 90 százaléka gond nélkül elfut - persze nem minden esetben a legnagyobb részletességgel, élsimítással és a csúcskamerákat megszégyenítő felbontásban, de azért jól el lehet lenni velük. Az AMD-Intel vita elkerülése végett mind a két tábornak összeállítottunk egy-egy gépet. Az itt felsorolt alkatrészeket ne tekintsétek szentírásnak - egyszerűen arról van szó, hogy kipróbált, és hosszú távon is bevált termékeket ajánlunk, amelyeket bátran használnánk otthon akár mi is.

Biztos alap gyanánt, mellőzve az NVIDIA nForce2 alapú lapokat, inkább a VIA KT600-as megoldást választottunk, mégpedig az MSI istállójából szalajtott KT6 Delta-LSR-t. Az alaplap Brazil mester személyes ajánlása révén került be, és amikor kértem, hogy jellemezze két szóval, miért is választaná, a következőt válaszolta (figyelem, a kétszavas keretet betartotta): k***a jó. Na jó, bővebben kifejtve: ennyi pénzért talán a legjobb, amit kapni lehet. Serial ATA RAID, jó minőségű, hatcsatornás hang, 100 Mbites LAN, tuningbarát BIOS (FSB állíthatóság 1 MHz-es lépésekben, feszültségek, memóriaidőzítések), és ehhez szinte méltatlanul alacsony ár. Processzor gyanánt egy Athlon XP 2000+ került bele, de ha valaki több kakaóra vágyik, az egy kevéske felárért cserébe 2500+-os, Barton magos XP-t is választhat, amelyiket kis szerencsével akár a 3200+ szintjére is feltornázhat. Az AMD alapú gépeket ellenzők vesszőparipája a hűtő szokott lenni. Túl kicsi, túl hangos, túl drága, túl... A Gamer hasábjain néhányszor már olvashattatok a Spire FalconRock II-jéről, mely szinte bagóért kínál bőven elegendő negatív Celsiust és ugyanakkor rendkívül halk működést. Memóriából 512 MB-ot ajánlunk, szigorúan nem no name-et; a Kingston ramokkal nem szokott gond lenni, és ők legalább gyártanak emberi árú modulokat is, nem úgy, mint a legtöbb "nagy név". A Seagate a Barracuda IV óta meglehetősen nagy elismertségnek örvend, nem is alaptalanul - megbízható, gyors és csendes (ha olvastátok Flatline cikkét a csendes gépről, akkor már tudjátok, hogy ezekből még négy darab sem csap számottevő zajt). A 120 Gbyte-os méret csak elsőre tűnhet soknak, a szélessávú internet korában a végtelennek tűnő tárhely hipp-hopp csordultig telik, mellesleg a megabájtonkénti fajlagos ára is meglehetősen vonzó. Amint azt a Toshiba SD-M1612 piacra kerülése óta megszokhattátok, vagy őt, vagy utódait ajánljuk. Nincs ez másképp most sem, az 1812 típusjelzésű PPéter szerint is nagyon jó választás mind grabbeléshez, mind egyéb munkához. A videokártya kiválasztása az egyik legkényesebb feladat a főleg játékra szánt gépek esetében, főleg, ha csak korlátozott keretből gazdálkodhatunk. A GeForce FX 5700 alapú Abit Siluro remek ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik, de aki az elmúlt időszak VGA-viharai után inkább az ATI-t választaná, nevezzen egy 9600/9600XT-re épülő kártyára, ha szerencséje lesz, talán Half-Life 2-t is talál majd a dobozban (erre manapság kevesebb az esély, mint a lottóötösre:)). Végül következzen az alkatrészhegyet befogadó ház. Rövid tanakodás után egy márkásabb, ezért drágább, ámde jó minőségű mellett törtünk karót - nem hiába valamelyik Chieftec modell az alapja a manapság kapható extra házaknak, és az sem mellékes, hogy a tápra élettartam-garanciát vállalnak.

Az inteles konfigurációban csak az alaplapot, a processzort és a hűtőt változtattuk meg a fenti AMD-s géphez képest. A Springdale alapokra építkező alaplap méltó párja a 2,4 GHz-es, Hyper-Threadinges Pentium 4 processzornak - ez az összeállítás valamivel gyorsabb az AMD-s változatnál, viszont valamivel drágább is.

A fenti két konfiguráció emberi áron nyújt jó teljesítményt és megbízhatóságot - aki ennél lényegesen gyorsabbat akar, annak jó mélyen a zsebébe kell nyúlnia.

Hunor és Brazil

Opciók

MIDI Codegen 300W USB ház	6600
ASUS A9600SE TD/128Mb	26500
ATI Radeon 9600XT 128Mb TD TV	39500
GigaByte ATI 9600 128MB DVI/TV	23800
ATI Radeon 9800SE 128Mb DDR	43000
Intel Pentium 4C 3,0 GHz	54500

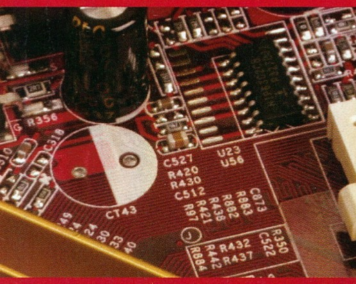
AMD konfiguráció

Alaplap	MSI KT6Delta-LSR	17240
Processzor	AMD Athlon XP 2000+ Palomino 1,67 Ghz	14450
Hűtő	Spire FalconRock 2	2350
Memória	512Mb 333Mhz DDR Kingston	16240
Winchester	120GB SATA Seagate 7200rpm Serial-ATA 150	22230
Optikai meghajtó	TOSHIBA SD-M1812 DVD-ROM	7750
FDD	1,44 Mb Floppy Drive SAMSUNG/SONY	1540
Monitorvezérlő	Abit Siluro FX 5700E 128Mb TV-Out, DVI-I	30000
Ház	Chieftec Dragon DG01BDU 300w fekete	19600
Hálókártya	integrált 10/100Mb	integrált
Hangkártya	integrált 5.1	integrált
Ár (nettó):		**131400**
Ár (bruttó):		**163750**

Intel konfiguráció

Alaplap	MSI 865PE NEO2-LS, Pentium 4 2-3,06(HT)	24080
Processzor	Intel Pentium 4C 2,4 GHz 800MHz FSB, Hyper-Thr.	33920
Hűtő	gyári Intel hűtő	
Memória	2*256Mb 333Mhz DDR Kingston	16240
Winchester	120GB SATA Seagate 7200rpm Serial-ATA 150	22230
Optikai meghajtó	TOSHIBA SD-M1812 DVD-ROM	7750
FDD	1,44 Mb Floppy Drive SAMSUNG/SONY	1540
Monitorvezérlő	Abit Siluro FX 5700E 128Mb TV-Out, DVI-I	30000
Ház	Chieftec Dragon DG01BDU 300w fekete	19600
Hálókártya	integrált 10/100Mb	integrált
Hangkártya	integrált 5.1	integrált
Ár (nettó):		**155360**
Ár (bruttó):		**194200**

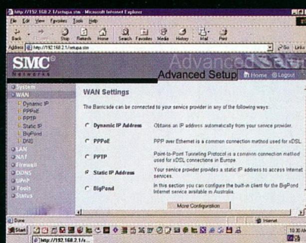
HARDWARE FÓRUM



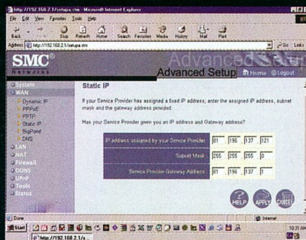
Sziasztok!

Úgy látszik, minden számba jut valamilyen elrettentő példa, ez sem kivétel. A helyzet a következő: adott egy frissen épült számítógép, a konfiguráció jelen esetben teljesen mindegy. A gép a tulajdonos elmondása szerint rendszertelenül fagyogat, de olyan módon, hogy szándékosan még véletlenül sem lehet a hibát előidézni. A szokásos varázsdolgok, úgymint memóriatesztelés, tápegységcsere, különféle hardverelemek cserél megvoltak. A hiba természetesen megmaradt. A gép teljesen véletlenszerűen továbbra is fagyott. A tulajdonos - aki részben munkára is használja gépét - rendkívül kreatívan használta nyelvünk legrejtettebb szépségeit, mikor a gyakori mentegetés ellenére párszor mégis elszállt a munkája. Kérdésekre előadta, hogy a gépet csak ő használja, közös háztartásban élő gyermekének eszébe se jutna a géphez nyúlni, á, a gyerek nem olyan... No, a gyerek mégis olyan volt :). Egy szép csendben feltelepített PlayStation emulátor okozta a galibát. A program olyan kis ravasz, hogy a futó alkalmazások között meg se jelenik, csak kicsit tüzetesebb kutakodással lehetett a nyomára bukkanni. Kiirtva a hiba megszűnt. Sokan futtatnak a háttérben Setit, keresnek Mersenne-prímszámokat - nemrég valaki talált is, igaz, nem Magyarországon. Ha a géppel valami gubanc van, lőjük ki legelőször ezeket a programokat.

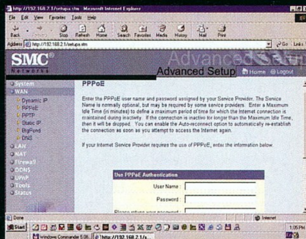
A következő, mindig aktuális téma a ventilátor. A ventilátor a forog, hisz az a dolga. Forog a tápegységben, forog a processzorhűtésen, forog a videovezérlőn, és foroghat még pár helyen, amióta divat lett a házat ventilátorokkal telepakolni. Nincs is ezzel semmi baj egészen addig, ameddig egy bekapcsolás után nagyon idegesítő nyekergéssel valamelyik ventilátor a tudtunkra nem adja, hogy megunta a dolgot, elege van, kiszáll a buliból. Ezzel is együtt lehet élni egy darabig, de aztán jön a következő, és így tovább. A bajjal együtt jön a pánik, szaladgálás ventilátorok után, sokszor hiába is, mert 7 x 7, vagy 7,5 x 7,5 cm-es ventilátorokat beszerezni majdnem lehetetlen. Nem is beszélve a videovezérlők aprócska ventilátorairól. Ne is fárasszuk magunkat a hiábavaló szaladgálással, egy kis jóindulattal meg türelemmel majdnem minden bezajosodott ventilátor megmenthető. Szerezzünk be a közeli háztartási boltban egy kis műanyagflakon műszerolajat, a gazdagabbak egy flakon WD-40 sprayt, egy puhaszőrű ecsetet, meg egy tekercs fekete szigetelőszalagot. Milliárdosok beszerezhetnek egy sűrítettlevegő-sprayt, magyarul porpisztolyt is. Ezek összesen nem kerülnek annyiba, mint egy márkás ventilátor. A hangoskodó ventilátort szereljük ki a helyéről. Procihűtés esetében nem kell feltétlenül a bordát a prociról leszedni, elég, ha csak a ventilátort csavarozzuk le a bordáról. Előtte persze húzzuk le az elektromos csatlakozót az alaplapról. A legbonyolultabb a tápventilátor kiszerelése. Legelőször a 220-as kábelt húzzuk ki, majd a gépház palástjának eltávolítása után az összes tápcsatlakozót húzzuk ki a winchesterekből, az alaplapról stb. Ha ez megvan, fektessük a gépet az oldalára, és csavarjuk ki a tápegységet rögzítő csavarokat. A tápot óvatosan emeljük ki, majd a gépet tegyük el az útból. A tápegység tetején található 4 db pici csavart csavarjuk ki, a fedelet vegyük le. Máris nyakig vagyunk a tápban, meg a porban. Vigyük a szerencsétlent szabad levegőre, és ecsettel óvatosan poroljuk ki. Ebben az esetben is nagyon jól jöhet a feljebb javasolt porpisztoly. Kiporolás után a 4 csavar kicsavarásával szereljük ki a ventilátort. Amennyiben a ventilátor vezetéke a szokott műanyag-kötegelővel másik kábelhez hozzá van rögzítve, szabadítsuk ki nyugodtan, mint hajdan Willyt. A legkönnyebb a munka akkor, ha a ventilátorkábel nem beforrasztott, hanem dugós csatlakozású. A most leírásra kerülők minden ventilátorhoz alkalmazhatók. Ökölszabály: kiszerelés előtt jegyezzük meg a fújásirányt, tehát a ventilátor fúj, vagy szív-e? Minden ventilátor oldalán megvan a forgási irány, illetve a fújási irány jelzése. Tehát: ventilátor a kezünkben, portalanítsuk alaposan a lapátokat is. A ventilátor alján található címkét húzzuk le szép nyugodtan; ha szerencsénk van, feltárul a csapágyház. Ha nincs, akkor még ki kell piszkálnunk egy műanyagdugót is. A csapágyházba csepegtessünk egy-két csepp műszerolajat, a forgórészt kézzel járassuk meg, majd a forgórészt nyomkodjuk meg gyengéden tengelyirányban is. Én ezután a megfelelő feszültség rákapcsolásával ellenőrizni szoktam a gyógyulási folyamatot. Ezzel kicsit vigyázni kell, mert a túlzott mennyiségű olajat a ventilátor hajlamos szétszórni. Forgás közben tengelyirányban meg-megrázom a ventilátort, így az olaj a csapágyház minden részébe eljut, sőt, forgás közben szoktam adni neki még egy csepp olajat. Kb. 3 perc forgás után már érdemes arra figyelni, van-e hangja a ventilátornak. Ha nincs, jó munkát végeztünk. Állítsuk le, töröljük le a felesleges olajat, és a csapágyházat alulról zárjuk vissza, ha volt műanyagdugó, akkor először azzal, majd egy darabka szigetelőszalaggal, ha dugó nem volt, akkor csak szigetelőszalaggal. Rendkívül jó kenőképességű a WD-40 teflonalapú spray is. Használatát azonban megnehezíti, hogy túlnyomásos rendszerű, tehát a ventilátor csapágyház befújása közben szépen be lehet teríteni a szobát, pólót, vajas kenyeret, egyszóval mindent, ami kétméteres körzetben van. Én egy rongyot szoktam bonyolult módon a ventilátor köré csavarni úgy,



WAN ablak

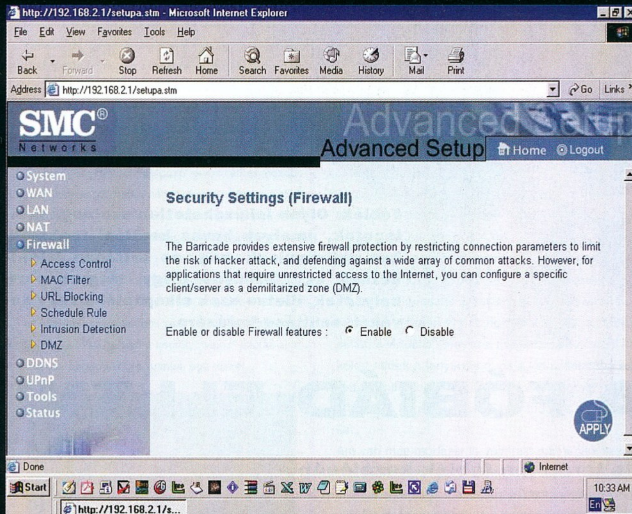


Kábelnet beállítása



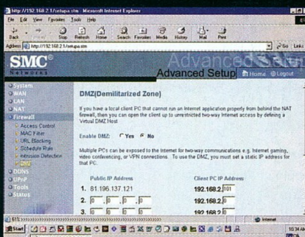
ADSL beállítása

hogy a spray fújókája is alaposan beleessen a rongycsomagba. A nagyobb károkat ezzel meg lehet úszni. A WD másik kiváló tulajdonsága a jó kúszóképesség. Ez nem azt jelenti, hogy rohamkéssel a szájában az ellenség hátába tud kerülni, hanem azt, hogy a nem ritkán előforduló rejtett csapágyas ventilátorokat is javítja, még akkor is, ha nem sikerül pontosan a csapágyba belefújni. Elég egy jó adag a csapágy környékére, a többit a WD megoldja.



Tűzfal engedélyezése

A következő menet a broadband-routereké. Ezek a rendkívül hasznos, és nem túl drága eszközök szerencsésen terjednek világszerte. Egyrészt a több gép közötti Internetmegosztás, másrészt pedig a beépített, hardveres tűzfal miatt. Sokan használnak régebbi gépeket "tűzfalnak, Internetmegosztásnak jó olcsón elmegy" felkiáltással. A felkiáltás után érdemes elővenni kockás papírt egy ceruzát. Nem, nem amőbázni fogunk, hanem kiszámoljuk, mibe kerül ennek a jó olcsó gépnek az üzemeltetése havonta. Legyünk nagyvonalúak, számoljunk mindössze 200 Wattot óránként. 24 óra alatt az 4,8 kWóra, egy hónap alatt pedig 150 kWóra. Beszorozva a közismerten kedvező fogyasztói árral, máris kijön egy nagyon méltányos 6000.- Ft körüli villanyszámla. Csak erre a gépre. A broadband-router ára ebből adódóan két hónap alatt megtérül. Miután típustól függetlenül az elérhető szolgáltatások majdnem egyformák, egy SMC 7004VBR router alap-konfigurálását szeretném bemutatni. Az eljárás a következő: a routert a hozzá mellékelt hálózati tápegység segítségével helyezzük feszültség alá, majd az ugyancsak mellékelt UTP kábel segítségével kössük össze gépünkkel úgy, hogy az UTP kábel a router 1-es portjában legyen. A WAN portba egyelőre ne dugjunk semmit. Ha Windows XP-t használunk, akkor a Start Menü - Programok - Kellékek - Parancssor ablakba írjuk be: "ipconfig /release", persze idézőjelek nélkül. Amennyiben ez a parancs végrehajtódott, írjuk be "ipconfig /renew", szintén idézőjelek nélkül. Windows 98 esetében írjuk a futtatásba: "winipcfg". Válasszuk ki a hálókártyát, és a release/felszabadít, illetve renew/megújít gombokkal hozzuk össze a hálókártyát a routerrel. Ha ezzel megvagyunk, indítsuk el az Internet Explorert, és a címsorba írjuk be: 192.168.2.1. Máris megjelenik a router Java-alapú konfigurációs ablaka, egyben jelezve azt is, hogy a gép és a router közötti kommunikáció kifogástalan. Más típusú router esetében érdemes megnézni a leírásban a helyes címet.



DMZ engedélyezése

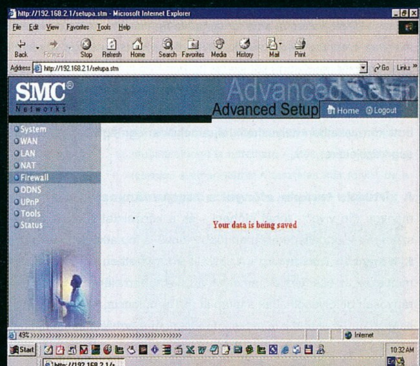
Most csatlakoztassuk a WAN-portba az ADSL, vagy kábelnet UTP kábelét. A router menüjében válasszuk ki a WAN menüpontot, és kapcsolatunknak megfelelően ADSL esetében a PPPoE kapcsolatot, kábelnet esetében a Static IP Address menüpontot. Értelemszerűen írjuk be a szükséges adatokat, melyeket a szolgáltatótól kaptunk. Figyelem, az operációs rendszerhez semmilyen protokollt nem kell telepíteni, a router minden protokollt ismer, automatikusan tárcsáz a szolgáltatóhoz, szakadás esetén újratárcsáz. Hasonló a helyzet a kábelnetes eléréssel is.

Ha ezzel megvagyunk, állítsuk be a tűzfalat is. Menjünk a Firewall menüpontra, tegyük a pontot az "Enable" köröcskébe.

Ezzel az alapvető tűzfal-funkciókat engedélyeztük is. Lehetőség van arra, hogy a routerhez csatlakozó egyik gépet teljesen felszabadítsuk a tűzfal alól. Ezt a DMZ menüpontban tehetjük meg. A DMZ - Demilitarized Zone - azt jelenti, hogy az IP cím szerint kiválasztott gép úgy kommunikálhat a külvilággal, mintha tűzfal nem is létezne. Természetesen ezt a DMZ-t le is lehet tiltani, így minden marad a régiben. Felhívom a figyelmet arra, hogy a menüben minden változtatást egy folyamatjelző megjelenése kísér, egy "Your data is being saved" felirat kíséretében. Mindenképpen várjuk meg, amíg a folyamatjelző eléri a 100%-ot!!

Ezzel a router alapbeállításaival végeztünk is. Természetesen van millió finomhangolási lehetőség, amelyeket persze használhatunk is, ha akarunk. Azonban ezek ismertetése kimerítené e cikk kereteit. Akik jobban el szeretnének mélyülni a routerek lelkivilágában, azok az Interneten bőséges olvasnivalót találnak. Sose felejtsük el: **www.google.co.hu**

Old Man



Beállítás elmentése, alul szalad a folyamatjelző



Fóbiák: Olyan leküzdhetetlen szorongási állapotok, amelyek heves kerülési reakciókban nyilvánulnak meg, és tartósan jelentkeznek egy bizonyos tárgy, tárgycsoport, helyzetek, illetve ezek elképzelése vagy nevének említése hatására.

JÁTSSZ A FÓBIÁD ELLEN!

Virtuális terápia a fóbiák kezelésében

Remélhetőleg olvasóink egyike sem szenved ilyen betegségben, ám társadalmunkban sajnos egyáltalán nem ritkák ezek a szorongási állapotok, melyek közül a tériszony, a klausztrofóbia és az arachnophobia (pókiszony, pókoktól való beteges félelem) kezelésében több fejlett országban is sikerrel alkalmazzák már a virtuális terápiát. A hagyományos módszerekhez hasonlóan e terápia a számítógép segítségével (egy képernyő és egy VR sisak által) lassan adagolja a fóbiakeltő környezetet, és a páciens így fokozatosan szembesül félelmével.

A virtuális terápiát alkalmazók dolgának megkönnyítése érdekében többféle számítógépes stimulációs szoftver is készült a fontosabb fóbiafajták - mint a klausztrofóbia, akrofóbia (a magasságtól való félelem, vagy tériszony), aerofóbia (a félelem a repülőgépen való utazástól), thalassophobia (a tengertől való iszony), a nyilvános beszédtől való félelem, a rögeszmés, illetve kényszerképzetes zavarok, valamint a dekoncentráltságot kiváltó zavarok - kezeléséhez. Ám mivel az ilyen szoftverek megírása rendkívül költséges, így egyes állapotok kezelésére már megjelent, sőt széles körben népszerű számítógépes játékprogramokat (!) használnak fel, illetve alakítanak át erre a célra, aminek előnye az alacsony költségek mellett az, hogy a pácienseket olyan teljesen személyre szabott környezetben helyezhetik el, amelyik a legmegfelelőbbnek tűnik a betegség kezelésére.

A virtuális terápia előnyei a hagyományossal szemben. A hagyományos ("in vivo" - tehát élőbeni - és a képzeletet felhasználó) technikákkal szemben a virtuális terápiának több előnye is mutatkozik; ezek közül néhány:

I. Nagyobb biztonság - A virtuális környezetben egyértelműen kiszűrhetők mindazok az események, amelyek a valóságban előreláthatatlanok, ezáltal hátrányosan befolyásolhatják a terápiát (pl. turbulencia, közlekedési dugó, liftmegállás stb.). Ráadásul a virtuális környezetben bármikor biztonságosan reprodukálható olyan helyzet, amelyik a valóságban nehezebben megvalósítható (pl. utazás repülőgépen).

II. A páciens bizalmának megerősítése - A hagyományos technikák alkalmazása során a terapeuta elkíséri páciensét különböző helyekre, hogy segítsen felülkerekedni annak félelmein. A virtuális technika révén nem kell kimozdulni a rendelőből, ami nagyban erősíti a páciens bizalmát.

III. A kitérés lehetőségének minimalizálása - A fóbiás személyek leggyakoribb védekezési módszere a tüneteket okozó szituációk elkerülése. Ez a terápia folyamán is így működik, amikor szembesítik őket félelmeikkel. A virtuális terápia során a kitérés nagyon nehézzé válik, mivel a terapeuta felügyeli a szoftverben kialakuló helyzeteket, és a pácienset egyik pillanatról a másikra is a terápia által megkívánt helyzetbe hozhatja, illetve kényszerítheti őt a fobogén helyzet "megélésére" azáltal, hogy a páciens fejmozgásának megfelelően mozgatja a fobogén szituáció elemeit is, így annak nincs lehetősége kitérni ez elől. (Igazából talán súrolja a szadizmus határait, de ugye keménynek kell lenni, mert a gyógyítás a fontos.)

IV. Alkalmazkodás a páciens ritmusához - A terapeuta láthatja és hallhatja, mit él meg a páciens a virtuális valóságban. Amennyiben ennek szorongása túl nagy lenne, úgy a terapeuta azonnal tompíthatja azt a virtuális körülmények befolyásolásával, illetve lehetősége van a fóbiát keltő szituációk gyakoriságának meghatározására is. (Íme, máris egy lehetőség a hármas pontban szerzet lelkiismeret-furdalás enyhítésére...)

V. Az állatokkal való közvetlen kapcsolat kiküszöbölése - Az állat-, illetve rovarfóbiás betegek "in vivo" kezeléséhez szükségesek maguk az állatok is, melyeket el kell szállásolni, fenn kell tartani, etetni kell stb. Mindez a hely-, munka- és költségigényes tevékenység szükségtelenné válik virtuális terápia esetén. (Csak képzeljétek el, milyen bonyolult lehet az elefántfóbiát kezelni hagyományos módon...)

VI. A költségek csökkentése - A biztosítók nem fedezik az időigényes kezelések költségeit (pl. repülőút, egyéb utazások). Mindez lényegesen rövidebben (kevesebb, mint egy óra) szimulálható a virtuális terápia segítségével, melynek során a terapeuta és a páciens ki sem mozdulnak a rendelőből. Ezen túlmenően a számítógépes játékok adaptációja révén a helyzetek nagy mennyisége gazdaságosan szimulálható, ráadásul személyre szabott formában.

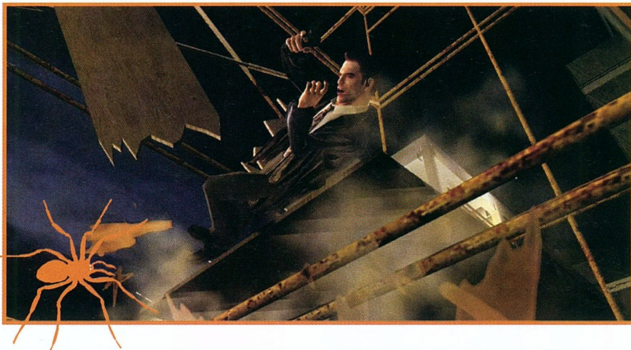
Virtuális Realitás a képzésben

A virtuális realitás, mint technológia rengeteg lehetőséget rejt. Különösen fontos szerepet tölt be például az oktatás ama területein, melyekben olyan élethelyzeteket szimulálhat, melyeket rutintalanul kipróbálni rendkívül veszélyes lenne.

Egy-két példa: E technológia lehetővé teszi, hogy az orvosok egyfajta rutint szerezhessenek olyan műtétekben, melyeket éles helyzetben, gyakornokként ritkán láthatnának, és sosem próbálhatnának ki, s ez esetben elég, ha csak az agyműtétekre gondolunk. Igaz, egyes kutatások szerint az ilyen tanulásnak is vannak veszélyei, hiszen a VR használatakor nincs rizikó, bár a program jelzi, ha a tanuló hibát vét (az érzékeny kesztyűben "dolgozó" orvos vétkes mozdulata nem marad hatás nélkül -a vér spriccel, a "beteg" állapota változik stb.), igazán mégsem sérül meg senki - ezért nem szolgál olyan tapasztalattal, mint a valós élethelyzet.

De megemlíthetnénk azt is, hogy a virtuális repülőgép-szimulátorokkal terroristák is gyakorolták már az eltérítéshez szükséges vezetési tapasztalatokat... És nem utolsó sorban a komoly, "valós" pilóták sem csak az égben szerzik rutinjuk egy részét.





Mégis, mi történik? Az egészséges emberek számára ezek a félelmek nehezen elképzelhetőek, ám vannak, akiknek ez mindennapi valóság, nem mernek átsétálni egy mezőn, mert rettegnek a nyílt terektől, vagy attól, hogy azon az amúgy is gyanús nyílt téren esetleg egy pók mászhat rájuk, esetleg képtelenek szűk, zárt helyeken (pl. lift) tartózkodni, míg mások a mélységtől rettegnek (számukra hihetetlen kihívást jelentene például tetőt ácsolni, vagy kinézni egy erkélyről).

Az egyszerű, "hagyományos" Virtual Reality-s kezelés során például a pókfóbiás betegeket először virtuálisan szimulált pókokkal "szembesítik, akik a technológiának köszönhetően (szenzoros kesztyű) nem csak mozgó képen látták, hanem mesterséges ingereken keresztül érzékelhették is tenyerükön a rovarokat. Miután ehhez hozzászoktatták a pácienseket, a virtuális környezet megtartásával valódi pókokat raktak a tenyerükbe, és a virtualitásból a realistásba való fokozatos átmenet segítségével megtanították a betegeknek fóbiájuk tudatos kontrollálását.

Ám van más módszer is, mint azt már a cikk kezdetén említettem, több helyen is, például a kanadai Cyberpsychology Laboratóriumban is gyógyítanak virtuális módszerekkel úgy, hogy a kezeléshez nem új, saját fejlesztésű szoftvereket használnak, hanem már meglévő és rendkívül népszerű játékokhoz készítenek különleges "patch-et". Így kerülhetnek például pókok a Max Payne-be vagy a Half-Life-ba, tériszonyosok határait feszegető helyzetek a Max Payne-be és az Unreal Tournamentbe. Ez utóbbi FPS-hez olyan "kiegészítés" is készült, mely remek helyzeteket teremt a klausztrofóbia kezelésére is.

Ha jobban belegondolunk, számos olyan játék van, amelyik révén nap, mint nap szembekerülünk ezekkel a szorongást keltő helyzetekkel, s talán az sem véletlen, hogy ezek alkalmazása azért oly gyakori, mert súrolnak bizonyos érzékeny határokat, és mindannyiunkra adrenalinpumpálóan hatnak...

Természetesen senkinek sem ajánlott letölteni ezeket az interneten is fellelhető "patch-eket", még ha kíváncsiak is lennénk, milyen is ez - különösen akkor nem, ha esetleg valamelyik szorongás jelenléte ránk is jellemző. Ezeket a programokat kizárólag szakember felügyeletével, megfigyelés alatt szabad futtatni! Ettől függetlenül elgondolkodtató, hogy mindennapi játékainkat kis módosításokkal gyógyításra is használhatják, sőt, talán sokakat tudattalanul is szembesítenek szorongásaikkal, könnyített módon.

Attól tartok - kicsit visszautalva előző számunk GTA botrányok című cikkére -, hogy kedvenc játékaink egy része az ilyen-olyan okokból arra érzékeny "közönségben" más típusú sérüléseket is kiválthat. De ez már egy másik történet...

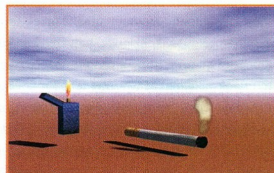
Lily

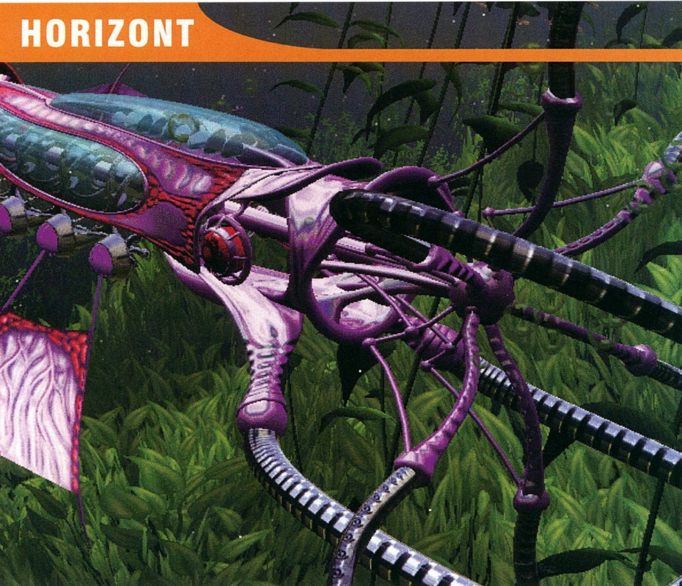


Füstszűrő helyett vizuális sokk

Vizuális sokkolással csökkentené a dohányzási vágyat Jon May, a sheffieldi egyetem pszichológusa. Kutatócsoportjának kísérletei szerint (melyben negyven dohányos vett részt), ha a szenvedélyük tárgyától megfosztott páciensek különböző képeket képzeltek el, egy perc után megszűnt sóvárgásuk (míg a hangokra összpontosítók kínjai nem enyhültek). Jon May stábja azt is felfedezte, hogy e képeket számítógéppel generált, villódzó alakzatokkal is helyettesíthetik - állítólag a percenként ezerszer, rendszertelenül felvillanó fénypontok látványa az agynak éppen azt a részét foglalja le, ahol a rágyújtás vágyát gerjesztő képek keletkeznek.

A kísérlet tapasztalatain alapulva készül egy olyan - mobiltelefonon is futtatható - játék, mely segíthetne leszokni a cigarettáról. A tesztelés már folyik, de a módszer tartós sikere még korántsem igazolt.





Sziasztok! Előző alkalommal a pixel shader technológia jellemzőiről volt szó, valamint mindazokról a tudnivalókról (elsősorban a fontosabb fogalmakról), amelyek ehhez a témához szervesen kapcsolódnak. Ezúttal a már elkezdett vonalon továbbhaladva a vertex shaderekkel foglalkozunk. Igyekszem megvilágítani számotokra a mai programokkal kapcsolatban gyakorta emlegetett (és egyre szélesebb körben alkalmazott) eljárások lényegét, továbbá arról is lesz szó, melyek a vertex shader technológia legnagyobb előnyei, illetve legkomolyabb hátrányai. Miután ez a kérdéskör számos nehezen érthető témát is magában foglal, ezért igyekszem csak olyan mélységig elemezni azokat, amennyire az a megértéshez feltétlenül szükséges.

SHADER ARCHITEKTÚRA

Programozás vertex alapokon

A vertex fogalma. Mielőtt komolyabb technológiai kérdésekbe mélyednénk, érdemes tisztázni, mi is a vertex önmagában. Múlt hónapban szó esett arról, hogy a pixel a képeket és a textúrákat felépítő legkisebb alapegység. Ehhez képest a vertex a háromdimenziós világ legkisebb építőeleme. Nem más, mint egy pont a térben, amelynek nem csak x, y és z koordinátája van, hanem normálvektora (a vertexben találkozó poligonok normáljainak eredője), textúrakoordinátái, szín-, és fényességadatai is. Így annak ellenére, hogy a 3D-s világ legkisebb eleme, nagyon sok adatot tárol. A DirectX 9.0 előtti változataiban a vertex shader programok valójában még nem voltak mások, mint rövidebb utasítássorozatok. A DirectX 8.x esetében például a vertex program legfeljebb 128 utasítást tartalmazhatott. A DirectX 9 jelentős előnye, hogy már 1024 utasítás alkalmazását is lehetővé teszi, de ez is csak elméleti érték, hiszen ciklusok és szubrutinók segítségével egy vertexen lényegesen több művelet is végrehajtható. Így például a vertex shader 2.0 (amely a pixel shader 2.0-hoz hasonlóan olyan új utasításokat tartalmaz, mint a szinusz, koszinusz, hatványozás stb.) lehetőséget ad arra, hogy a programozó ciklusok és alrutinok alkalmazásával egy teljes megvilágítási modellt írjon, amely tetszőleges számú, színű, helyzetű és irányú fényforrást kezel. Azt is mondhatnánk, hogy ebből a szempontból a vertex shader olyan, mint a DirectX 7 hardveres T&L-je (texture and lighting) volt.

A vertex shader működési elve. Ha önmagukban az x - y - z koordinátarendszerben elhelyezkedő objektumokat vizsgáljuk, akkor elmondhatjuk, hogy ezek poligonok (sokszögek) által felépített háromdimenziós testek. Mivel a valóságban többségében vannak a nem egyenesek által határolt, organikus környezeti elemek, ezért a 3D-s világban elhelyezkedő objektumok annál jobban közelítenek a valósághoz, minél több egyenesből (illetőleg síkfelületből) állnak (hiszen tulajdonképpen egy kör sem más, mint végtelen számú egyenesből felépített sokszög). Ennek a lehetőségnek az szab határt, hogy minél több poligonból épülnek fel a programozott világ elemei, annál nagyobb számítási teljesítmény lesz szükséges ezek valós idejű megjelenítéséhez, hiszen az egyes modelleket alkotó minden felületre szükséges (legalább) egy-egy textúrát feszíteni, mindamellett rengeteg egyéb számítást is el kell végezni (így például kiszámítani a fényességi jellemzőket, a mozgásfázisokat, esetlegesen a multitextúrázásból adódó adatokat, a mesterséges intelligencia működtetéséhez szükséges adatokat stb.). Nagyon fontos itt megemlíteni azt, hogy hiába programozzuk az adott világot három dimenzióban, három koordinátatengely mentén, attól még mindezt (csakúgy, mint a televízió esetében) két dimenzióban, a képernyőnkre vetítve látjuk! Így tehát a képernyőn megjelenő háromdimenziós kép voltaképpen nem más, mint kétdimenziósra "torzított" sokszögek halmaza, amely vektorokból épül fel. Minden ábrázolt test felülete felosztható a legegyszerűbb sokszögre, azaz háromszögekre.

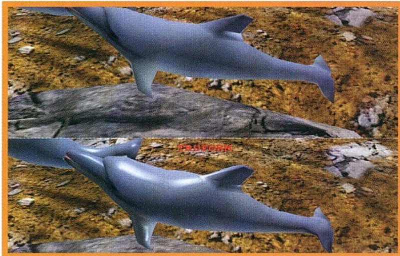
A processzor a grafikus kártyán levő háromszögszámoló egységgel karöltve kiszámolja a háromszögek csúcspontjainak koordinátáit, perspektivikusan eltorzítja azokat mérethelyesen, majd hagyja dolgozni a videokártyát.

A grafikus motor (engine) szerepe. Az engine lényegét tekintve olyan, több egységből felépülő program, amely koordinálja a háromdimenziós világban zajló események leírására szolgáló valamennyi algoritmus összehangolt futtatását, és felelős az egyes párhuzamosan működő alrendszerek (részecskerendszerek, fizika, MI stb.) gondmentes együttműködéséért. Mindez voltaképpen nem más, mint a renderelési folyamat logikai egységekké történő lebontása, amelyet három feldolgozási szakasz együttműködéseként lehetne jellemezni.

Az első szakasz az alapvető építőelemek (a primitívek) feldolgozásából áll. Ennek során az engine gráfpontokat képez a vertexfeldolgozó számára. Mint említettem, ezek a gráfpontok általában háromszö-

A Z-buffering

Ez a nagyon hasznos megoldás azért felelős, hogy a háromdimenziós térben eltüntesse azokat a tárgyakat, amelyek mások takarásába kerülnek. Az eljárás minden képernyőre kerülő objektum nézőponttól való távolságát megállapítja, és biztosítja, hogy azok a megfelelő sorrendben kerüljenek megjelenítésre.



geket határoznak meg, de megadhatnak vonalakat, vagy ún. "point-sprite"-okat is. A magasabb szintű primitívek hardveres gyorsítására legtöbb figyelmet az ATI fordította (lásd TRUFORM), a többi gyártó nem nagyon igyekezett ez irányban komolyabb lépéseket tenni (az NVIDIA annak idején még közleményt is kiadott a fejlesztők részére, amelyben az N-patch felületek alkalmazásának teljes kerülését javasolta. Vajh', miért?).

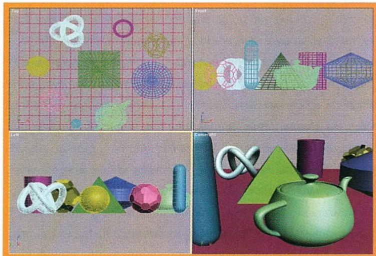
A grafikus motor működésének második szakaszában a már rendelkezésre álló gráfpontokat fel kell dolgozni. Ennek során először is a vertexstruktúrában tárolt pozícióadatokat képernyőtér-adatokká kell alakítani. A képernyőtér - mint arra már utaltam - az a kétdimenziós sík, amit a szemlélő a világból lát, és amely a játék világában a néző pozíciója. Szintén nagy szerepe van az átalakítás során a megvilágításnak. Főként a poligonok számának növekedésével vált lehetségessé, hogy a megvilágítás a vertexfeldolgozás része legyen. Régebben ezt úgy oldották meg, hogy a megvilágítási adatokat előre kiszámolták, és az így nyert textúrákat ún. lightmap-textúrákként (megvilágítási térképként) illesztették rá az objektumokra. Ez a megoldás nagyon statikus, művi látványt eredményezett. A későbbiekben alkalmazott dinamikus megvilágítást már vertexenként számolták ki. Jelenleg úgy tűnik, a dinamikus megvilágítás egyre inkább a pixelfeldolgozó feladata lesz. Szintén a vertexfeldolgozás része még a textúratranszformáció, amelynek során az engine különböző műveleteket végez a textúrák adataival.

A renderelési folyamat harmadik szakasza az ún. képpontraszterezés. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy a vertexfeldolgozáson átesett adatok a képpufferbe kerülnek (erről az előző alkalommal már szintén volt szó), immár képpontértékként. A képpontraszterező összegyűjti a vertexfeldolgozó által küldött adatokat, és ezek alapján meghatározza többek között az adott képpont színét.

Lássunk most néhány példát a vertexárnyalók gyakorlati felhasználásra.

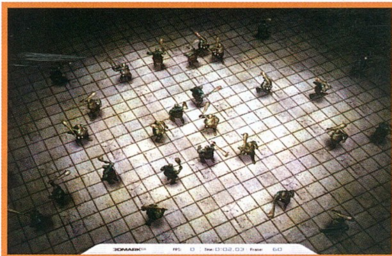
A skinning eljárás. A vertexárnyalók egyik legfontosabb alkalmazási területe az ún. matrix palette skinning, ami főként a karakteranimáció során vált nélkülözhetetlenné. Biztosan emlékeztek azokra az időkre, amikor a mozgó karakterek végtagjai esetében a hajlás mentén törés, üres tér volt látható. Ezt ugyan próbálták pótolni poligonokkal, de a látvány így is kiábrándító maradt. Később azonban a programozók rájöttek, miként lehet meghajlítani egy hengert úgy, hogy az mégis folyamatos maradjon. Ezt nevezik skinningnek, azaz bőrözésnek. A skinning segítségével minden vertex akár négy különböző irányból is mozgatható, ezeket az irányokat egy mátrix írja le. A mátrixokat a gyakorlatban a karakter "csontjaiként" határozzák meg, amelyek összessége adja a modell "csontvázát". Még a legegyszerűbb karakter is igen sok csontból áll, lévén, hogy szükséges meghatározni legalább a következőket: lábfejek, lábszárak, combok, csípő és derék, mellkas, nyak, alkarok, felkarok és kezek. Ezen túlmenően ma már alapkövetelmény az ajkak, az ujjak (esetleg ujjpercek), vagy a bordák leírása is. A lényeg tehát, hogy minden vertexet a mátrix eszköztár (matrix palette) négy különböző csontja irányítja. A skinning értékeinek kiszámoltatására több megoldás is alkalmazható. Ilyen az elsőként Matrox kártyákba beépített, rögzített műveleti sorrendű skinning módszer hardveres gyorsítása, valamint a vertex shader eljárás.

Anyagmodellek és megvilágítás. Az anyagok modellezése roppant dinamikusan fejlődő része a mai játékok grafikus motorjainak, elég, ha a S.T.A.L.K.E.R.-t, a Doom 3-at, vagy a Half-Life 2- t vesszük alapul. Az igazán lenyűgöző hatás eléréséhez a fejlesztők ma már bonyolult anyagmodellekkel dolgoznak. Érdekes ebből a szempontból például a bump-mapping egyre elterjedtebb használata, amelynek során a megvilágítási számítások egy részét már nem a vertexprocesszor, hanem a fentebb említett képpont-raszterező végzi (sőt, a light mapek esetében láthattuk, hogy azokhoz a vertexprocesszor megvilágító egysége egyáltalán nem szükséges!). A vertex shader által számolt megvilágítás általában négy fényforrásból állhat. Ezek típusai a helyzeti (positional) fény, az irányfény (directional), vagy a reflektor (spotlight). A reflektor nem igazán jó vertexes módszer esetén, hiszen ekkor a fényudvar szélei roppant élesek, ezért nagyon természetellenesnek hatnak. Ilyen, meglepően gyenge megoldásokat láthattunk például az amúgy még ma is igen magas grafikai színvonallal bíró Return to Castle Wolfensteinben.



A folyamatos tesszelláció

A DirectX 8-ban vezették be először az N-patch eljárást, amelynek révén az alacsony részletességű, darabos objektumokat gömbölyűbbé, ezáltal szebbé lehetett tenni. Lényege, hogy a háromdimenziós objektumokat alkotó háromszögeket az oldalak osztásával több kisebb háromszögre bontja fel. A DirectX 9-ben felbukkanó displacement mapping révén a háromszögek felbontása és mozgatása már nem geometriai egyenletek, hanem egy textúra alapján történik, ez a displacement map. A folyamatos tesszelláció pedig azt jelenti, hogy az N-patchcselt, illetve displace mappel ellátott felületeket valós időben a grafikus processzor számolja ki, és folyamatos lesz az átmenet a részletes, illetve kevésbé részletes modellek között.



A vertexárnyalók alkalmazásának korlátjai. Egy négy fényforrást használó megvilágítási motor több tucat különböző megvilágítási környezetet jelent. Emellett a vertexek pozicionálására is van néhány módszer (az említett bőrözött, valamint az átalakított és a nem átalakított gráfpontok), továbbá a modern játékok által használt anyagok száma is 10 és 120 között van. Ez elvileg több ezer vertexprogramot jelent, amennyiben azt akarjuk, hogy az engine az összes vertextípus, megvilágítási módszer és anyagmodell valamennyi kombinációját kezelni tudja. Nyilván ehhez alig akad megfelelő fejlesztői háttér és erőforrás, így valamilyen módon csökkenteni kell a vertex shader programok számát. Erre kétféle megoldás van: az egyik, ha kezelhető méretűre csökkentjük a kombinációk számát (korlátozott-, azaz "constrained" vertexfeldolgozás), a másik, ha készítünk egy "fragment"- alapú, azaz apró építőelemekből álló feldolgozó motort, amelyik az összes kombináció generálására képes.

Sajnos e két megközelítés elemzésére már nem tudok kitérni, a lényeg azonban mindenképpen ugyanaz: nyilvánvaló korlátjai ellenére egyértelműen a shader architektúráé a jövő.

Következő alkalommal a részecskerendszerekről lesz szó. Addig is üdv mindenkinek!

Sz@by



Számítógép előtt ülve játszani kicsit elszakadás a mindennapi valóságtól, ezek is olyan értékes pillanatok, amikor megfeledkezhetünk a valós gondokról, és pihenhetünk kicsit. Multiplayer vagy online játékok esetében ez az élmény még megspékelődik egy újszerű közösségi élménnyel, amit nem lehet elmesélni annak, aki még nem próbálta, milyen 2-en, 4-en, nagyon sokan együtt játszani. Akik azonban rendszeresen megtapasztalják az élményt, és egyre többet harcolnak vállvetve, előbb-utóbb eljutnak arra a pontra, amikor kíváncsiak lesznek egymásra, ekkor jön el a pillanat, mikor az egyik agilisabb résztvevő megszervezi a közösség első „live" találkozóját...

Értesítés

Ezúton értesítünk mindenkit, hogy 2004. február 14-én Gobi és Biztosh Jómunkásember rendkívül megható ceremónián egybekelt. Gratulálunk az ifjú párnak!

Felhívás!

Online játékos közösségek, csoportok írjatok nekünk, hogy titeket is bemutathassunk! Címünk: **ggo@ipma.hu**

TESTKÖZELBEN

SWG live - 2004.01.31.

Amikor megkerestem az általam már elhagyott Star Wars Galaxies magyar közösségének egyik vezéregyéniségét, hogy elmennék az első live találkozójukra, még csak arra gondoltam, jó lenne tudni, hogy a nemrég bevezetett jedi-rendszer hogyan változik, és egyáltalán milyen ez a karrier a játékban. Amikor azonban becsöppentem a társaságba, és néztem, ahogy mohón falnak napjaink egyik legvéresebb akciófilmjére (nemhogy a Star Wars epizódokat nézték volna =)), elvigyorodtam, és arra gondoltam, legalább leírom, mekkora poén is egy ilyen találkozó.

Nem mintha leírható volna az egymásnak örvendezés, az egymást segítő karakterek összekacsintása immáron face to face, hiszen hamarosan röpködtek a sztorik felidézve az emlékezetes pillanatokat, melyek jó részét nem igazán értettem, hiszen már nem játszom.

"Emlékeztek, amikor megjelentek az űrjárművek, és elmentünk villogni áz új "motorokkal". Hízott a májunk ezerrel, ahogy mondták "wow, ez az új járgány, tök állat" stb. Aztán jött a kérdés: "Ti ugye lázadók vagytok?". "Igen, miért?" - hangzott a válasz... "Csak mert ez egy birodalmi város." Na, húztunk is el onnan ezerrel...

Megkérdeztem többeket, miért játszanak ezzel az MMORPG-vel, és a legtöbben az első 3 válaszban ezt adták meg: a Star Wars világért, a sci-fi-ért és a közösségért. Hát nem nagyszerű?!

Lily

Interjú Menyéttel, az első magyar jedivel

Miért akartál jedi lenni? Mert jelenleg ez a legnagyobb kihívás a játékban.

De maga szellemiség, az eredeti mennyire áll közel hozzád? Közel áll, csak ebben a játékban nem úgy van, az eredeti szellemiségéből alig van valami, sőt, gyakorlatilag semmi.

Igen, tudom, ezért kérdeztem. Csalódás volt ez neked? Nem, már a jedi előtt kiderült, hogy nem túl sok Star Wars hangulat van a játékban űrhajók és sok robot nélkül, úgyhogy már csak egy újabb MMORPG-ként gondolok rá.

Változtatott valamit a játékélményeden, hogy jedi vagy? A "jediség" óta kezdem nagyon megismerni a lényeket, mivel annyit harcolok velük.

Kérlek, írd le nekem vázlatosan, mi volt eddig, és mi lesz (vagy van) a jedi rendszerrel... A napokban lesz a patch. Eddig úgy volt, hogy egy jedi háromszor halhat meg, később jedi knightként 4x, aztán a jedi master meg 5x, de utána elveszti minden skilljét, tárgyát, pénzét. Sőt, először azt tervezték, hogy a karakter törlődik, de ez gyakorlatilag ugyanaz, csak a nevet megtartod, meg a friend listát, ja, és a datapadben az adatokat (vagyis ha találtál egy jó boltot, akkor annak a helyet, meg ilyeneket). Az új rendszerben, ha háromszor meghalsz (4x, 5x), akkor a legfelső skilljeid közül véletlenszerűen egyet elvesztesz. Ha meghalsz kétszer, és utána egy darabig nem, akkor visszakapod azokat az életeidet is, hetente egyet kb., és újra van 3 életed. Ez az egyik változás, ami most lesz, a másik a jedivé válást változtatja meg. Most úgy van, hogy mindenféle ún. professionöket kell megcsinálni, pl. rifleman, musician, meg ilyenek, aztán ha mázlid van, és eltalálod, mi kell, akkor jedi leszel. Ez úgy fog megváltozni kb. egy hónap múlva, hogy küldetések lesznek, amelyeket meg kell csinálni, de erről még semmit nem lehet tudni, mert akkor az emberek már azt csinálnák most is...

Értem, különös... Ja, meg egy fontos a jedihez, ha túl sokat használod az Erőt a birodalmi játékosok előtt, akkor bekerülsz a fejvadászok (bounty hunterek) termináljába, ahol nem csak NPC-re, hanem rád is felvehetnek küldetést. De most már az új patch-csel nem fog zavarni, ha meghalok véletlenül, annak meg hogy egy BH megtalál, nem sok esélye van, sok az a 9 bolygó, nehéz megtalálni bárkit is a neve alapján...

Van-e helye a közösségben egy jedinek? Vagy magányos kalandozó inkább? Hát, magányos kalandozó a leginkább, de lázadókkal harcolhat együtt, szoktam is, egyedül unalmas egy MMORPG.

Mennyit számít abban, hogy játszol az SWG-vel (függetlenül attól, hogy nem vagy vele maradéktalanul elégedett), a magyar közösség? Nagyon sokat. Vannak súrlódások emberek között, de ez 60 embernél elkerülhetetlen, kezd egész jó kis közösség kialakulni a szerveren, akik csak követeltek mindig, de nem segítettek másoknak, már elmentek... (A teljes interjút DVD mellékletünk MMORPG rovatában olvashatjátok.)

Írhatnék nagyon szabatos és mélyenszántó gondolatokkal cizellált remek kis bevezetőt, ahogy szoktam, de ezúttal nem teszem, mert minek. Különben is, ilyen cím mellé akármit írnék bután hangzana, úgyhogy inkább maradok az eredeti koncepciónál. Nem, bármennyire is úgy tűnik, nem gyorstalpaló ágyjelenet előtti "to do" listákról és egyéb testnedvekről lesz szó (az különben is másik újság lenne), hanem multiplayer élményhalmazról, melyet remélhetőleg Ti is átéltetek már párszor, ha nem, akkor meg itt az ideje, hogy elkezdjétek.



KÖZÖS ÜLÉS

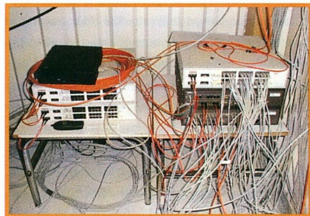
1. rész - Előjáték!

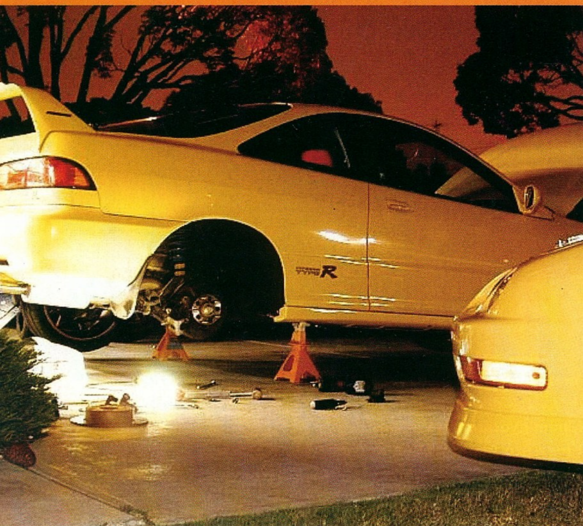
Hagyományok. Külföldön már évek óta komoly hagyománya van a LAN partyknak, persze minden party különböző. Gyakorlatilag olyan kevés tényezőnek kell passzolnia ahhoz, hogy létrejöhessen egy-egy nagyobb összeröffenés, hogy már szinte szégyen, ha nem mindennapos a hajcihő. Nincs másra szükség, mint a (résztvevők létszámától függően) helységre, melybe be lehet cuccolni a gépeket, és egy jó switchre, no és persze temérdek hálózati kábelre. (A résztvevők által becipelt számítógépmennyiség lehetőleg egyenes arányban álljon a játszani vágyók mennyiségével, különben többen nyüszíteni fognak, hogy nem élvezkedhetnek...) Külföldön (tőlünk nyugatabbra) már majdnem minden hétre jut egy rangos rendezvény, sőt, sokan más országokba is átruccannak, ha éppen arról van szó. Itthon még csak az Earthquake sorozat az, ami elég nagynak mondható ahhoz, hogy publicitást nyerjen, a házilag összetákolt 8-10 fős rendezvények azért még nem tartoznak ebbe a kategóriába, de úgy érzem itthon is jól halad a dolog, egyre több és több különálló sejt gondolja úgy, hogy érdemesebb kimozdulni a kisstílű LAN amúgy remek érzéséből (mikor a pék három méterre süti a kenyeret a szomszédban) és kicsit nagyobb szervezéssel, de nagyságrendekkel jelentősebb élményt alkotni mindenki számára. Azok után, hogy a multiplayer játékok egyre inkább a monstre 10vs10 vagy 16vs16 játékosszám felé tendálnak, ez még erőteljesebben érvényesülni fog, hiszen játszhatatlanságig rombolja az újabb gámák élvezhetőségi értékét, ha egy országnyi méretű pályán csak 6 karakter hegyezi a fűszálakat 40 ember helyett. Ha még nem voltatok nagyobbacska rendezvényen, javaslom, ha tehetitek, minél hamarabb nézzetek el egyre.

Túl a szórakozáson. Persze könnyen létrejönnek olyan motivációs tényezők, amik megváltoztatják a szórakozásnak induló LAN partykat. Ilyen az, ha valaki érzi magát annyira jó játékosnak az adott játékban, hogy vagy egyéniben, vagy csapattal, keményen gyakorolva, szisztematikusan készüljön egy-egy versenyre. Itthon még nincs divatja annak, hogy valaki messzeföldről híres legyen egy gámában nyújtott kimagasló (és folyamatosan kimagasló) teljesítménye miatt, de mivel nem körülöttünk forog a világ, nyugodtan képzeljétek el Koreát, Amerikát és a nyugatabbra fekvő országokat, mint a profi playerek fellegvárát. Nem egy klánt ismerek személyesen is, kiknek a tagjai állandóan úton vannak és a világ minden táján játszanak az épp rivális kihívókkal, és egy fillért sem kell fizetniük érte, hisz a szponzoráció már a virtuális versenyekre is betette a lábát. Ez jó dolog, főleg, ha jól tolja az ember az adott stuffot. Sajnos itthoni viszonylatban olyan kevés klán képezi a valamirevaló mezőnyt egy-egy játékban, hogy muszáj (és kell is) külföldi partnereket szerezni ahhoz, hogy ne csak a helyi sebtiben összetákolt LAN-on nyerjen az ember. A legnagyobb rajongótábora a Counter-Strike-nak van itthon, köszönhetően annak, hogy már ősrégi, annak meg főleg, hogy írtó gyenge gépeken is lehet vele játszani. Az Unreal Tournament, a Quake 3, a Quakeworld és a többi populáris FPS szintén jól áll, persze egyikben sincs sokkal több 1-2 darabnál nemzetközi viszonylatban is jó eredményeket elérő klánnál. Emlékezzetek csak vissza a World Cyber Games beszámolóinkra. Sajnos sem egyéniben, sem csapatban nem tartunk még ott, hogy fel tudnánk venni a kesztyűt más országok, sokkal komolyabban vett klánkultúrájával és anyagi hátterével. (Nem olcsó a folyamatos gyakorlást kivitelezni, főleg, ha dolgoznia is kell mellette az embernek.)

Messze a vége. Egyelőre ennyi fért az oldalra, legközelebb már hasznos dolgokat is olvashattok ígérem. Szó lesz részletesen a jövőben a külföldi versenyek nagyobb résztvevőiről és azok történelméről, elsősorban pedig az itthoni csapatok bemutatásáról lészen szav. Most lapozzatok tovább, nehogy túlcsorduljatok és bemerevedjetek a lap alján.

-==Flatline==-





Este jött a telefon, Morcos mondta a helyet és az időt. Hozzátette, ne sokat tököljek, mert ha 1 percet is késem, nem várnak meg. Mivel a szakadt kültelki benzinkút a város túlsó felén volt, csak zsebre vágtam a papírokat, felkaptam egy melegítőt, kulcsokat, és kettesével véve a lépcsőfokokat rohantam le a garázsba. Már a jellegzetes „istállószagra" felpörgött bennem az adrenalin, a halk csippanással nyíló központi zár, a kulcs elfordítására felvillanó fények, majd a dörmögve beinduló motor csak hab volt a tortán. Kigurultam a tavaszi éjszakába, és a Margit-hidat megcélozva izgatottan konstatáltam, hogy mindössze 8 percem maradt a cél eléréséhez. Szerencsére ebben az időpontban a mazsolák már otthon ültek, így a megadott idő előtt pár másodperccel bekanyarodhattam az autópálya melletti kúthoz, ahol 15-20 autó várt járó motorral.

AKIT A BENZINGŐZ...

...az út közepén két tányérfejű fickó, én meg visszahárom-padló...

Már a kilencvenes évek elején is sokan voltak olyanok, akik gyorsulni, versenyezni vágytak, kipróbálni a frissen szerzett, ilyen-olyan tuning verdákat. Mivel a rendfenntartók nem nézték jó szemmel a közlekedési szabályok ilyen mértékű áthágását, és igyekezték elejét venni a buliknak, ravasz konspirációra volt szükség a versenyek megszervezéséhez. Amíg nem hallottam róluk, csak a piros lámpás gyorsulások, forgalomban fejbólintásra induló, lámpától-lámpáig tartó versenyek csillapították ideiglenesen az éhségemet. Aztán egyszer egy autónepper haverom megemlítette ezt a lehetőséget, és egyből tudtam, hogy nekem találták ki.

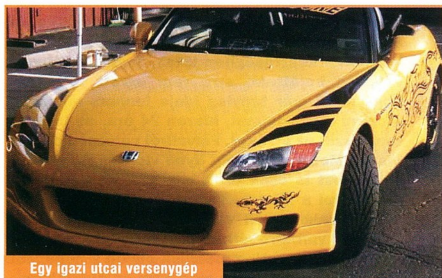
A versenyeket nem hirdették meg nyilvánosan, csak személyes ismeretség alapján lehetett bekerülni a bandába. Az ember megadta a számát, és az esemény előtt 15-20 perccel ment a körtelefon, hogy mikor és hol van az első találkozó. Ott összeállt a konvoj, és a főszervező elindult a csak általa ismert helyszín felé. Már az oda út sem volt egyszerű, a sebességhatárt jócskán túllépve kellett tartani a többiekkel a tempót. A cél általában egy városon kívüli útszakasz, illetve annak egy parkolója, vagy benzinkút volt. A megérkezést követően összeállt a rajt sorrendje, ki-ki ellen, és milyen versenyen indul. A többiek addig a futamokat, vagy egymás autóját nézték, ittak, cigiztek, beszélgettek. A happeningnek általában egy-két, lakossági bejelentésre érkező, szirénázó rendőrautó vetett végett. Bár arra is volt példa – igaz, csak egyszer –, hogy a rendőrautó beállt gyorsulni egy alaposan felpiszkált Pug 205 GTI ellen, és utána kiáltott csak oszoljt.

Ha illegális, akkor underground, méghozzá Need For Speed. Na, meg a Midnight Club II. és a Street Legal, azaz a virtuális utcai versenyek. Mielőtt még bármelyik szülő nekiállna felháborodott telefonokkal és emilekkel bombázni, közlöm, *hogy a valóságban mindez törvénytelen, nagyon veszélyes, és NE!* Szóval utcai versenyek. Adott egy hétköznapi autó, amelyik már alapból paprikásabb a forgalomban résztvevő járgányoknál, és egy fiatal, kihívásokat kereső sofőr. Ő az, aki lámpánál elsőnek indul, folyamatosan szlalomozik, bevág, 6000 felett pörgeti a motort. Karcosra nézte otthon a Fast and the Furious dévédét, neonoktól, kék ledektől izzik a gép, triplalégterelő, szemöldök és küszöb-spoiler, sportkormány, alumínium pedálok. Többet költ havonta benzinre, mint egy öttagú család teljes költségvetése, harmincévesen nem lakásra, hanem nitróra és turbó-kitre gyűjt. Persze vannak célt tévesztett egyedek is, akik az 1.0-ás szutyukira aggatnak egymilliáért optikai tuningot, közben meg a hátsó keréknél virít a pirosra festett dobfék, de minden társadalmi csoportban akadnak selejtek.

Kanyarodjunk vissza a virtuális versenyekhez, hiszen erről kezdtem beszélni. A Street Legalt hamar letöröltem, mivel a játék készítői túlságosan elvesztek a részletekben; mire kijutottam az utcára, és találtam valakit, akivel versenyezhetnék, egyrészt idegzsábát kaptam a rengeteg szereléstől; ha az autó bármelyik részét ki akartam cserélni, egyszerre 9 felé kellett tekergetnem az egeret, közben megfelelő sorrendben lenyomnom még 6 billentyűt. Másrészt a legapróbb padkázástól leesett a fél karosszéria, és mehettem vissza a garázsba kalapálni. A MC II. már elismerő csettintésre késztetett, egy legyintéssel elintéztem azt, hogy



a virtuális gonzales-mobil...


Egy igazi utcai versenygép

gúnyos mosolyra fakasztó erőviszonyok – egy Dodge Neon a rajtnál lenyomja a Nissan Skyline GTR-t, muhaha. Ez mind piskóta. Nem lehet visszanézni a versenyt, és nincsenek rendőrök! Héló! Hol vannak, kérem, a rend éber őrei? Miért nem veszi videóra valaki, ahogy egy zseniális drifttel, külső íven előzöm meg az MX-5-tel azt a szakadt Golfot? Ehh.

nincsenek valódi autók – fránya licenc –, és fejest ugrottam az illegális versenyzésbe. Ahogy az kell, egy villantásra induló, fél városon át tartó kergetőzés után kezdődött a verseny. 2-3 óra játék után viszont kezdtem elnagyoltnak érezni a programot, hiányérzetem támadt. Nincs sérülés, nincs javítás, nincs szabadon választható tuning. Pedig az utcai versenyzésben nem csak a futam, hanem az is jó, ahogy az ember fia felépíti a gépét. Na, ez sajnos hiányzik az MC II.-ből. Cserébe ott a verseny előtti cirkálás, az átvezető animok és dumák, a nem kötött pályás versenyzés. Tetszett, hogy az útvonalat én választom meg, csak az érintendő checkpoint a lényeg. Egyszóval élethűségből – úgy, hogy a játék még élvezhető – négy alá.

A NFS UG elindítása után egyből beugrott az „ezt mintha már láttam volna valahol" érzés; nem csak az intro, az egész játék hangulata, az átvezető animációk, minden nagyon hasonlít a F&F filmekben látottakra. Nem is szórakoztam, go underground.

Isten hozott öcsém, ez a való világ, az ember csak kapkodja a fejét a sok barbie-pink, neonzöld, bilikék fényezéstől szárnyak, lassan döngető hip-hop, túlnyomórészt rizskályhák. Igazi illegális versenyzés feeling. Az első 30 percben. Amíg leköt a hihetetlen sebesség-érzet, a vezetési élmény, az autó hangja, a realisztikus környezet. Hiába a megszámolhatatlan tuninglehetőség, autóválaszték, gyönyörű grafika; a játéktermi „lepattanok-a-falrólmegyek-tovább" fizika, a gépi ellenfelek butasága és csalása egyre bosszúsabbá tesz. Pedig a legrosszabb még hátra van. Nem az állandóan ismétlődő összesen talán 6-8 részletet variáló pályák, nem a karcolás nélkül megúszott esések, és nem a

Rendőr nélkül nincs underground, ez az, amit még a kezdők is tudnak. Az már hivatalos verseny, amelyiket steril pályán, Mogyoródon is művelnek a T. szervezők, támogatókkal, szponzorpénzekkel (a lényeg!). Igazi racing light, de hol marad az íz? Sokan gondolkodhatnak még így, hiszen a hivatalos gyorsulást megunva gombamód szaporodnak a dekadens csoportok, a neten számos fórumon és site-on lehet velük kommunikálni. Visszatérnek a gyökerekhez: gyorsulás elhagyatott utakon, versenyzés egymással az éjszakában, partizán hangulat. Ezeket mind tudhatná az NFS UG, de így csak a hiányérzet marad, meg a „mi lett volna, ha...".

Alapigazság, hogy a legjobban azok az autók tuningolhatók, amelyek már gyárilag így készültek, de elvileg minden gép teljesítményét lehet fokozni. A legnagyobb fojtást a környezetvédelmi szabályok, illetve a fogyasztás csökkentése érdekében beépített alkatrészek, beállítások jelentik. Nem szolgál a versenygép előnyére sok olyan gyári alkatrész, amelynek megalkotásakor a költségtakarékosság, illetve a szervizelés során nyerhető szemérmetlen haszon lebegett a tervezők szeme előtt. A robbanómotorok működési elvét ismerve kell üzemanyag, levegő – amelyet a kosztól megszűrve kell adagolnunk –, szikra, és az égésterméknek valamerre el kell távoznia. Sokat javíthatunk a motor teljesítményén a levegőadagolás optimalizálásával, ha több benzint engedünk bele, és elősegítjük a kiáramló gázok távozását. Az erő kerekekre történő átvitelén is lehet javítani a vezérműtengely, a váltó, a kuplung tulajdonságainak, anyagának módosításával. Az sem mindegy, mekkora tömeget kell az erőműnek mozgatnia, 1-2 kilogrammos súlycsökkentéssel fontos tizedmásodpercek nyerhetők.


Ő csak az szeretne lenni...

Bolhapiac

Néhány fogalom, amellyel dobálózhatunk:

Légszűrők: A sport betét, illetve direkt légszűrők fémötvözet anyagúak, nehezebben koszolódnak. A lamellák kiképzésének köszönhetően az alap papírfelületénél kábé 40-60%-kal nagyobb szűrőfelülettel rendelkeznek, és tisztíthatók.

Rezonátorok, turbó, kompresszor: alapelvük az, hogy minél rövidebb idő alatt, minél több levegő jusson a motorba, ami optimalizálja a gázáramlást, így adott időn belül több benzint lehet elégetni.

Nitro: főleg turbóval/kompresszorral kombinálva használják; a magas nyomású rendszerből beáramló nitrogén-dioxid kitágul, lehűl, és mivel adott térfogatra azonos nyomáson, hidegebb gázból több fér be, jelentősen javítja az égést.

Sportkipufogó: szintén a gázáramlás optimalizálására jó, az adott autóhoz tervezett, teljes rendszer – dobok, leömlők – már mérhető teljesítménynövekedést eredményez.

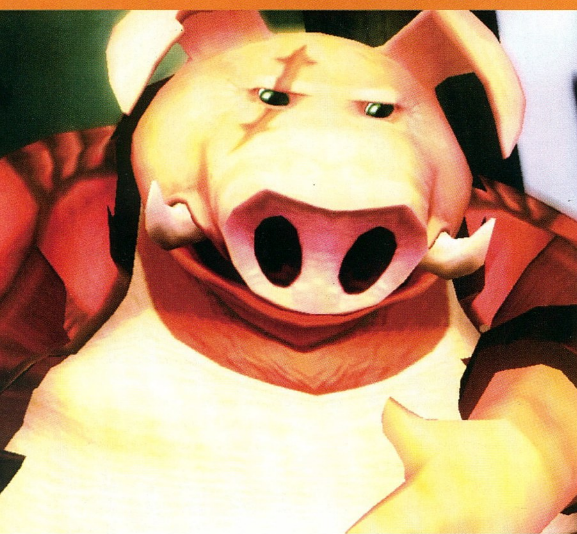
Chip tuning: azaz inkább motorvezérlő-elektronika programmódosítás. Ahogy a neve is mutatja, a motorvezérlés gyári – takarékos – beállításait változtatja meg.

Sport futómű: alapelve, hogy minimalizálja a kasztni lengését folyamatosan optimális tapadást biztosítva.


... és ez is az!

Mit ér az erő, ha nem uralod? Komfort vagy sportosság? A jó útfekvésnek, kanyarsebességnek ára van; vagy kényelmes egy autó futóműve, vagy annyira kemény és közvetlen, hogy ha áthajt az ember egy húszforintos érmén, meg tudja mondani, hogy fej, vagy írás? Ha növeljük a gép teljesítményét, hozzá kell nyúlnunk a futóműhöz is, hiszen a lágy rugózásnak, a kasztni billegésének köszönhetően könnyen eldobhatjuk az autót valamelyik élesebb kanyarban. A jó tapadáshoz, nagy kanyarsebességhez alacsony peremű, széles gumi kell. Ezekkel a módosításokkal kapunk egy aszfaltszaggató, ráadásul kinézetre sem kaki gépet, amellyel már bátran csaphatunk a ménes közé. Közvetlen irányítás, nagy tapadás, eszméletlen kanyarsebesség, és úgy ráz, hogy sosem lesz vesekő gondunk. Ja, igen! Ne felejtsük el a fékek megerősítését, ha nem csak egy alkalommal akarunk versenyezni. Könnyes búcsúként pedig hajrá DVD-melléklet, ahová megint felpakoltam egy-két-tíz ínyenc felvételt.

Gonzales



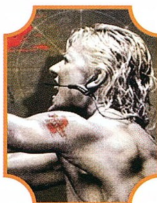
Eljött ez a hónap is... Komolyan mondom, kezdem átverésnek érezni azokat a naptárakat, melyeket a szerkesztőségben látok. Tegnap is, egész véletlen bejöttem, erre rám ugrott mindenki, hogy most már tényleg ideje lennem elkezdeni megírni a rovataimat, hiszen 24 óra, és levilágítani viszik az újságot. Félvállról vettem a dolgot, hiszen Mocsyék mindig ilyen vicceskék, gondoltam, most is csak erről van szó. Körbenéztem, mindenhol a kilencedikével kezdődő hét virított a naptárakon, ami valóban annak a jele volt, hogy baj van. Próbáltam megdumálni őket, hogy mi lenne, ha esetleg mondjuk ebben a hónapban reklámokat tennénk a meg nem írt oldalaimra... Sajnos csak annyit értem el vele, hogy elvették a túrógombócos tálat, amely a kezemben volt, majd bezárták az ajtót. Lily már tolta is alám a széket, Hunor meg a billentyűzetet nyújtotta mosolyogva. Ha Hunor mosolyog, akkor tuti, hogy valami kajánság és csúnyaság van a dologban, higgyetek nekem. Úgyhogy most itt ülök, és próbálok értelmesnek korántsem ható bevezetőt írni az e havi rovathoz, melynek témájául a legemlékezetesebb mellékkaraktereket választottam. Nekilátok gyorsan, hátha hamarabb viszontlátom a gombócaimat.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Párosan szép az élet



Pey'J - "Chiliconcarneeeeeee!". Már mindenhonnan a Beyond Good & Evil folyik, úgyhogy nem is akarom magasabb szintre emelni az azóta jócskán elhíresült játék eredményeit. Most, hogy a kezdeti örömök és ingerek - melyek Jade-et övezik - alábbhagytak, azonnal szembesülnöm kellett azzal a ténnyel, hogy nem csak zöld rucis szexi bébimen múlott az, hogy a BGAE sikeres legyen, hanem a Röfimalacon is. Bezony, az állati elemeknek is szerves részt kellett kapnia ahhoz, hogy a bizarrabb érdeklődési körrel rendelkezők is örömet leljenek benne. Váltig állítom, hogy nem láttam még olyan kéjhömpöly mixet, amelyikben 86-55-86 lányka és malacka, rinocérosz, rozmár, cápa, sőt (kapaszkodjatok meg) BÁLNA is szerepelt. Azért a bálna nem mindegy, most gondoljatok bele... Na, de visszakanyarodok Pey'j-hez, a sertéshez, akit pátyolgatni, etetni kellett hosszú-hosszú időn át, ezzel is egyre jobban magunkhoz láncolva kedveskénket. Minden tulajdonság megvan benne, hogy azonnal szinte hibamentes mellékkarakterré váljon, hisz van tápos különleges támadása, kedveli a főhőst (azaz minket), jó beszólásai vannak, ráadásul dagadt, mint az állat, ezzel is helyzeti hátrányba cuppantva magát, ha szűk helyeken kellene átvergődnie magát. (Így majdnem minden komolyabb belopódzós műveletet a játékban végigmalmozhatott, míg a teendők BÁLNA része Jade-re hárult.) Hihetetlen arc Pey'j, sokan jelezték netes fórumokon is, hogy mindenképpen viszont szeretnék látni a második részben. Ez elkerülhetetlen is lesz, hiszen azok, akik végigjátszották a játékot, láthatták, hogy kedvenc malackájuk kissé rosszul néz ki, ráférne pár köbméter aszpirin... De nem is árulok el többet, inkább átugrom a következő delikvensre.



Sheila Scope Sterling - Jagged Alliance 2. Sokan biztos ráncoljátok a homlokotokat, hogy mit keres itt egy olyan hölgy, aki tulajdonképpen 40-ed magával pózolt egy zsoldosbérlő weblapon. Sok olvasónk kedveli a JA sorozatot, én is közéjük tartozom. (Mivel én is olvasom a Gamert... néha...) Scope volt az egyetlen karakter, akinek páratlan angol kiejtése volt, emellett jól keresett, és különben is baromi jó volt az á... árokban. Igazság szerint nem pont ezek a dolgok voltak azok, amik rávettek arra, hogy Ő legyen az egyetlen karakter, akit azonnal felbérlek. Ez azért is volt rizikós lépés, mert a bébi majdnem minden kezdőtőkét elvitt, ha egy hétre szerette volna a játékos kibérelni. Ennek ellenére nem én vagyok az egyedüli, aki a saját maga által generált karakter mellett csak és kizárólag Scope segítségével vette be az első 2 bányát (Drassen és Alma). A 99-es célzási értékkel pedig csak Ő büszkélkedhetett, ami óriási segítség volt a legmelegebb helyzetekben. Nem egyszer szedett le 4 rosszfiút egy körben. Emlékszem, mennyire szitkozódtam, amikor épp nem volt elég pénzem arra, hogy meghosszabbítsam a szerződését, majd végre sikerült az utolsó pár órájában felajánlanom neki a kívánt összeget, mire csak annyit mondott:

- Sajnálom, főnök, reméltem, hogy azt kéred, maradjak, de kicsit elkéstél, már mással kötöttem megállapodást, úgyhogy ennyi volt...

Az a két hét volt a legnehezebb (ha nem akartam visszatölteni a játékállást) időszakom a JA2-ben, amikor nem volt velem. Ilyenek a pótolhatatlan lánykák!



Dogmeat - Fallout. Nem szeretnék végig lányokról beszélni, még a végén meggyanúsítotok, hogy egy irányba húz a szívem, úgyhogy jöjjön inkább megint az állatos téma. Dogmeat az egyik

legkirályabb négylábú emlős, amelyik valaha mellém szegődött kalandozásaim során valamelyik játékban. A Fallout számos díjat nyert már története és poszt-apokaliptikus világa miatt. Ezúttal is csak dicsérni tudom, hisz ki lenne az ember legjobb barátja egy nukleáris háború után, amikor alig bízhat a föld alól előkúszó vándor bárkiben is. Hát persze, hogy továbbra is a kutyák viszik el a pálmát. Ráadásul valamiért Dogmeatnek volt a legjobb támadási animációja. Sokan órákon át töltögették vissza a játékállásokat egy-egy csata után (bevallom, én is) úgy próbálván túlélni az ütközeteket, hogy a kutyuli túlélje. Nem egyszer magam pörköltem bal herén szerencsétlent, de nem nagyon érdekelte, harapta és tépte az ellent mindig, minden körülmények között. Páratlan társ volt, annál felemelőbb érzést pedig ritkán éreztem, mint mikor a játék végén Dogmeattel az oldalamon sétáltam bele a kietlen sivatagba... Szipp-szipp...



Deekin - Neverwinter Nights (SoU, HotU). Először a SoU kiegészítőben találkozhattunk a sárkány mellett kolbászoló kobold bárddal (Lily szerint ilyen nincs is, de nem baj, állítólag így poén...), ám ekkor még annyira haszontalan társ volt, hogy nem volt érdemes magunkkal vinni. A különös teremtmény kultusza azonban már ekkor megszületett, és ezt csak tovább erősítették a BioWare fejlesztői - gondolom azért, mert ők már tudták, hogy a kis fickó a következő epizód kulcsfigurája lesz, nem is csak picit, hanem tulajdonképpen feldobva a játékban néha igencsak megnyúló "csak mászkálós" holtidőt.

Nem egyszer fordultam le a székről egy-egy ártatlan beszólásán, persze Lily sokkal többet tudna erről mesélni, mégsem teszi, mert most más dolga van. Ő fejből tudja az összes párbeszédet, a leghaszontalanabbakat is. Ezért muszáj fejet hajtanom valamikor neki.

A HotU-ban Deekin már nem "csupán" bárd, felveszi a red dragon diszciplínát, így édes kis vörös szárnyakat és persze számos ennél jóval hasznosabb tulajdonságot is kap (énekelgetés a sarokban, a legnagyobb vérfürdő közben stb.).

Ennek ellenére a legszórakoztatóbb társ, saját szerzésű "dalai", jópofa történetei és a párbeszédek során feltáruló személyisége rabul ejtő. Csak azért is érdemes végigjátszani a programot többször, más és más társakkal, hogy kiderüljön, Deekin kivel mit beszél meg (pl. Nathyrrával, a sötét elf bérgyilkosnővel arról szól az egyik csevely, hogy érdemes-e elhízott sárkánynak diétás szakácskönyvet írnia). Érdekesség még, hogy a női NWN játékosok nemzetközi oldalán gyűjtik a díkinizmusokat. Hihetetlen, hogy a nők mikre tudnak gerjedni...



Maniac - Wing Commander sorozat. Maniac talán az egyetlen olyan férfi mellékszereplő, akinek akkora önálló személyisége van, mely valóban kiemeli más férfitársai közül.

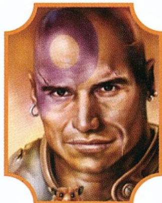
Állandó beszólásai és szívózása sokak idegeit kezdték ki a sorozat részeit játszva. A legjobb az volt benne, hogy nagy szája ellenére valóban értett ahhoz, hogy nyúvassza széjjel a Kilrathikat. Akárhányszor olyan helyzetbe kerültem, hogy szinte koporsóba is fekhettem volna a küldetés előtt, annyira túlerőben volt az ellenfél, őt választottam szárnysegédnek. Tulajdonképpen hamar rájöttem, hogy az ellenfelek őt semmiképp sem tudják megölni, ha már nagyon kevés páncélzata volt, akkor csak annyit mondott: - Kezd kicsit erős lenni a turmix, én hazaugrom, csá...

Ez természetesen öröm volt a köbön, hiszen wingman nélkül a szószban legalább tripla olyan nehéz a kavarás, mint egyébként. Az átvezető animációkban a harmadik résztől kezdve Thomas F. Wilson alakította, aki tökéletes volt a nőcsábász pilóta szerepére.

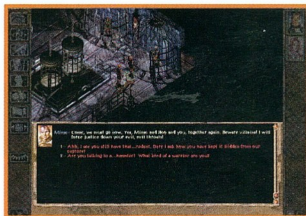


Akiknek ismerősnek tűnt az arca, azok megnyugtatására elmondom, hogy ő valóban a Vissza a Jövőbe Sorozat Biffje. Chris Roberts nem kis energiát fektetett abba, hogy megfelelő szereposztással lássa el a sorozat részeit, így mint korábbról olvashattátok már, Mark Hamill is jelen volt az ötödik részig, mikor is "akció közben eltűnt" plecsni került a kartonjára. A Wing Commander sorozat nem is élt meg több epizódot (sajnos), Chris Roberts keze már nem volt benne az ötödik részben. Ez önmagában még nem baj, sokkal inkább az okozta a varázs elvesztését, hogy a digitalizált animációkat tartalmazó (FMV) játékok erősen kezdtek kiszorulni a piacról a 3D robbanás miatt.

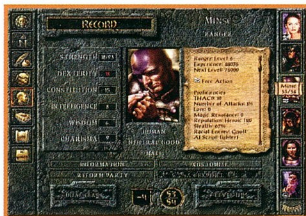
Remélem, egyszer még alkalmam lesz játszani a hatodik résszel. Félek, hogy nagyon kevés erre az esély, azok után főleg, hogy a hollywoodi produkció, mely a játékból készült, akkorát hasalt, mint plázacica a jégen.



Minsc és Boo - Baldur's Gate saga. A Baldur's Gate megannyi "karakteres" karaktert dobott be a szerepjátékosok tudatába, ezek közül azonban kettő (illetve inkább másfél) a személyisége folytán kiemelkedik a többiek közül: Minsc, a rashemeni berzerker és Boo, az "óriás űr-hörcsög" (most ne röhögjetek, ez van a karakterlapjára írva!). Aki jártas az Elfeledett Birodalmakban, tudhatja, hogy Rashemen különös kultúrája miatt az onnan származókra általában csodabogárként tekintenek.



Amit azonban Minsc a vállán üldögélő hörcsöggel művel, az nem semmi. A legjobb barátjaként tekint rá, beszélget vele, kikéri a véleményét, és akár az élete árán is megvédené - emiatt, no és fékezhetetlen harci láza miatt nem is nagyon tud beilleszkedni a kalandorok közé, bár egy-két hölgyemény szívét még így is rabul ejti... Örök álmodozó, vérbeli kalandor, a középkori lovagi erények megtestesítője. Ha pedig harcra kerül sor... ahogy ő mondaná: "Go for the eyes, Boo, go for the eyes!" Erre a hónapra ennyit, igyatok sok rózsaszín pempőt, pusziljatok minél több hasat, és tanuljatok ezerrel. Aki nem iskolapadot koptat, az pedig óvakodjon a főnöktől, még a végén észreveszi, hogy meló helyett Gamert olvasgatnak a beosztottjai. Ennek egyenes következménye pedig az, hogy elkéri, mert neki még nem hozta meg a postás...



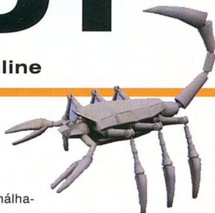
-=Flatline=-



Üdv! Mire ezt olvassátok, talán már megérkezik a tavasz, és hozza magával minden szörnyűségét. Ha immúnis akarsz maradni, pont a megfelelő oldalon nyitottad a ki a lehető legmegfelelőbb lapot. Mi most is környezeti változásokra érzéketlenül tárunk eléd a multiplayer fps-ek világából kétoldalnyi fogyasztásra érdemes csemegét. A lapzárta sajnos ugyanilyen érzéketlen a csemegék érkezési dátumára, és fordítva. Az eredmény, hogy az utolsó Make Something Unreal forduló érdemes pályázóiból mindössze egyet áll módunkban bemutatni - szerencsére pont a legtürelmetlenebbül várt darabot. Hadd konferáljam fel az ellenállók utolsó falait 2-es verziószámával 10-et sebző törmelékké robbantó nagy kaliberű magyar modot, az Exiont! A többiek kénytelenek a következő számig várni sorukra - akkor azonban jön a dömpingek dömpingje... Jelenleg ígéretemhez hűen folytatódik a hetente hatványozódó Half-Life 2 modok előzetes méregetése - szintén egy pályázóval.

MULTISHOT

Exion kiteljesedés, Half-Life 2: NeoShock Online



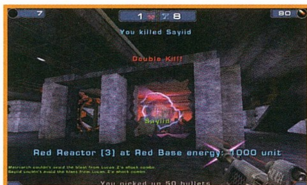
Exion

Alap: UT2003 • **Típus:** total conversion • **Verzió:** 2.1 • **DVD-n mellékelt**
www.niara.hu/exion

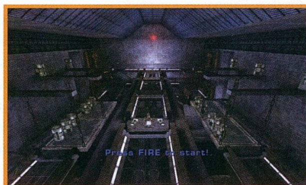
Rovatunk rendszeres vendége az MSU harmadik fordulójára úgy tűnik, révbe ért. Eredeti célját, vagyis a játékmenetet a Karma fizikai alrendszer segítségével áthangolni vonzó és izgalmas játéktípusra építve, a kettes verziószámmal sikerült teljesítenie. Akik esetleg lemaradtak a 2003/12-es számban bemutatott alapokról, azok kedvéért átfutunk rajtuk. Mindkét csapat rendelkezik bázissal, mely a menet kezdetén még alaposan körülbástyázott "reaktorokat" rejt. Ezek jelentik az elsődleges célpontokat. Pályától függően megadott számú életerőponttal rendelkeznek, melyek lecsökkentésére szinte mindegyik fegyver megfelel. Pont csak teljes megsemmisítésükért jár, szintén a térkép függvényében változó mennyiségben. A végső cél nem az összes reaktor megsemmisítése, hanem a kitűzött pontlimit elérése - melyet azonban a fenti módszer biztosít leghatékonyabban. Eddig a játékmenet még igazi újdonságot nem, mindössze ritkaságot jelent, emlékezetem szerint legtökéletesebben a Quake III Team Arena Overloadja nyújtott hasonlót. A különlegességet mindebbe a darabokra zúzható falak, leszakítható függőhidak és megannyi odébb lőhető, az ellenfélen felrobbantható hordó hozza.

Az új Exion végleges változata három pályát fog tartalmazni, nekünk - ismét csak a lapzárta ördöge miatt - egyelőre kettőbe sikerült bepillantást nyernünk. E kettő szerencsére már bőven elegendő biztosítékot nyújt a harmadik minőségére is. Az Exion 1 bármennyire is kellemes, mégis érezhetően demonstráció-szagú Octagonja áldozattá vált a fejlődés oltárán, az új Gangways és különösen a Labyrinth kiváló felépítése már illatfoszlányokat sem hordoz magán, s amellett, hogy sokkal könnyedebben és kikerülhetetlenebben építkezik a lerombolható falakkal, még az Exionra jellemző szörnyű frame rate értéket is sikerült emlékké változtatnia. Őszintén nem értem, hogyan, de nem is fontos - háromszoros hurrá. Immár rengeteg a szilánkokra törhető üvegfelület, a reaktorokat oldalról és felülről is kilőhető válaszfalak ölelik körül, melyek megsemmisítése után mindig található olyan távoli és védett pont, ahonnan azok sebezhetővé válnak. Ugyanígy a két bázis közötti átjárás lehetőségei is folyamatosan változnak, ahogy hidak omlanak össze, falak dőlnek le, átjárók válnak szabaddá. A térképek tehát remekül kihasználják a kibővített lehetőségeket, emellett rendelkeznek a minőségi pályatervezés klaszszikus elemeivel. Mindig akad alternatív útvonal (akkor is, ha két másik már megsemmisült), lehetőség a komplex csapattaktikákra, ugyanakkor a hosszas, magányos kóborlás szinte kizárt - akármilyen megoldást is válasszunk, az újjáéledés után pillanatok alatt a tűzharcban találjuk magunkat.

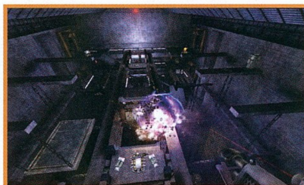
A környezet deformálhatósága nem csak a mozgási lehetőségekre, a harcra is befolyással bír. A törmelék szerencsére elvesztette azonnali ölő hatását, jelenleg darabonként 10-et sebez, a precízen elhelyezett hordókat az ellenfélre robbantva azonban még mindig holtbiztos az eredmény. Fontos technikai változás, hogy a 100 alá eső életerő érték másodpercenként tízzel gyógyul - határozottan jót tesz a játékmenetnek. A Labyrinth-ra az ismerős dzsip is felgördült, de mert a szűk terepen nehezen irányítható, s mert kerekei kilövésével - szintén Exion fejlesztés - pillanatok alatt mozgásképtelenné tehető, szerepe inkább dekoratív (a fedélzeti rakétavető azért pár percig meg tudja keseríteni az elé kerülők életét). A csomag további tartozéka két módosított assault rifle, melyek lövedékeinek gyorsasága és ereje némileg változott, valamint a tereptárgyakkal történő távolsági harc ösztönzése érdekében egy-egy messzelátó mered mindkettőn. Még a botok programozása is meglepően sikeres, nagyon kevésszer láttam őket ostobaságot művelni. A dzsip az, amivel nem tudnak mit kezdeni, és néha abszolút fanatikusan, az ellenfélre ügyet sem vetve élik bele magukat a rombolható elemek amortizálásába - néha ez odáig fajul, hogyha véletlenül rálövök egyet a saját reaktoromra, hűséges követőként vérsze-



Szerencsés shockbeam a reaktoron és két védőjén



A Gangways fénykorában...


...és utána.

met kapva ők addig nem tágítanak, amíg befejezve a munkát a levegőbe nem röpítik. Egyes gyenge pontok kihasználását ellenben tőlük lestem el.

Ha már elhatároztad magad, két tipp: bizonytalanság esetén spectator módban ellenőrizheted, melyik elem amortizálható, és melyik nem. Előbbieken át lehet siklani. Ha gépeden az Exion még mindig túl lassan futna, elsősorban a fizikai részletességet kapcsold lejjebb! Ezzel lecsökkented a tereptárgyak számát is. A tesztelés során mindössze egy bug bukkant elő: ha halálunk pillanata egybeesik egy reaktor felrobbantásával, akkor a pontot sem mi, sem csapatunk nem kapja meg. Nagy gond persze nincs, fragekkel feltölthető. Az egyetlen részlet, ami némelyeket eltántoríthat a kipróbálástól, a játék közben egyáltalán nem zavaró, ám kétségtelenül kevéssé vonzó betonszürkéskék-rozsdabarna látványvilág. Egy újratextúrázás valószínűleg sokat dobna a népszerűségen, de mindez persze csak a csábításról szól - a multiplayer fps-ekkel komolyabban foglalkozókat nem a látvány tartja meg a programok mellett. Ezúttal pedig értékeknek nem maradtunk híján.

NeoShock Online

Alap: HL2 • **Megjelenés:** három hónappal az SDK után

www.neoshockmod.com

Érdekes látni, hogy a Half-Life 2 modok mennyivel nagyra törőbbek bármely korábbi játék alapjain megtelepedni vágyó TC-knél. (Gyakorlatilag ezért érdemes foglalkozni velük.) A NeoShock egyszerre kívánja egyesíteni magában a taktikai shooter, a klasszikus, pergős fps és a valós idejű stratégia műfajait. A fejlesztők alapelve az az egyszerűségében nagyszerű és megvalósíthatatlan vágy, hogy a kétszínű ősprogramoktól a legfrissebb MMORPG-kig fellelhető pozitívumokat saját ötleteikkel egybegyúrva modifikációjukban viszontlássák. Honlapjuk minden információblokkja végén esküdöznek, hogy ez még mind semmi ahhoz képest, ami még kidolgozás alatt áll, holott a jelenleg fenn lelhető felsorolás sem ambíciószegény.

Sci-fi modtól várhatóan a Kína indította III. Világháború 2032-es végét követő harmadik év posztapokaliptikus világának radioaktív vizében lubickolhatunk három különböző félen keresztül. Az emberek megmaradt csoportjából választva a ma háborúira jellemző óvatos, megtervezett hadműveletekkel operáló, leginkább taktikai fps-hez hasonló oldalát tapasztalhatjuk meg a programnak. A küldetés megkezdése előtt egy, a Matrix Revolutionsben látható fehér kontrollszobához hasonló területen jelölhetjük ki csapatunk útvonalait, választhatjuk ki fegyvereit, és az osztagparancsnokoknak az éles játék során is rendelkezésükre áll egy 3D-s minitérkép a taktika változásokhoz hangolására. Az itt leginkább mechekre emlékeztető gigantikus kiborgok sejthetően dinamikusabb oldalát képviselik az akciónak. Bár irányításukat nem lesz egyszerű elsajátítani, ám ha sikerül, az egyszerre öt fegyverből való tüzelés lehetősége, a falak útból félrerúgása, vagy az autók üzemanyagként történő fogyasztása valószínűleg kárpótol a befektetett időért. Mindezért az erőfölényért cserébe a kiborgok nem részesülnek a csapatharcért osztogatott hatékonysági bónuszokban, és különösen sebezhetők EMP-vel.

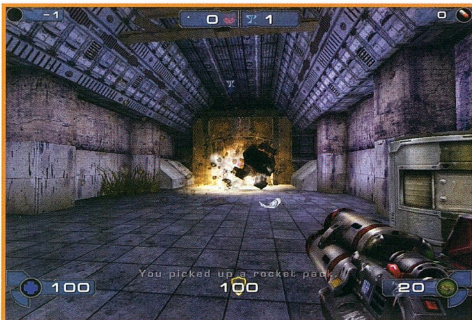
Ami igazán megbolondítja az eddigi, akár unalmasnak is nevezhető felépítést, az az idegenek faja, melyet választva egyáltalán nem bocsátkozhatunk harcba. A bázist felügyelve a mikromenedzsmenttel, az egységtermeléssel és azok utasításokkal történő ellátásával telik a játékidő, a konkrét összecsapás az AI-ra van bízva. Merész húzás, különösen, hogy mindehhez még csak a megszokott RTS nézet sem társul. Az alien szeme ún. kaptárlátással vizsgálja a környezetét, és tesszük majd ezt mi, ha őt választjuk, egyfajta first person, kép a képben megoldással barátkozni kényszerülve.

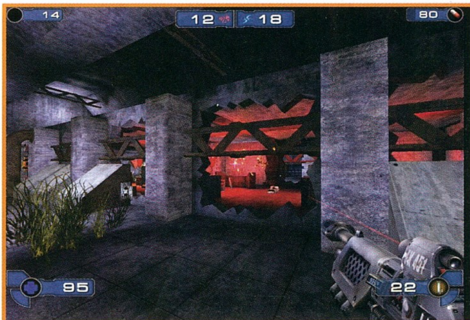
Játéktérként egyaránt találkozhatunk kiégett sivatagokkal, vegetáló városmaradékokkal, az Amazonas őserdeivel. Mindezt megkóstolhatjuk mind történetközpontú, egyszemélyes, mind összetett, küldetésekre épülő többjátékos módban. Jelenleg fejlesztés alatt áll egy "titkos" verzió is, mely sem single, sem multi... Ehhez már tényleg nincs mit hozzászólni. Igazából mindegyik nagy HL2 TC utópia, ugyanakkor ekkora magvakból nagyon satnya növény nem hajthat ki.

A következő rész tartalmából.

Megint jóval kevesebb fért be, mint amennyit terveztem - ám most is örülök, mert ismét csak a lapzárta napján, ezúttal egy szanszkrit nyelvóra közepén fejezem be vendégként hindu szerzetesek házában (teljesen komolyan). A következő hónapot szinte teljesen bizonyosan az Unrealnek szenteljük.

Lucas Z





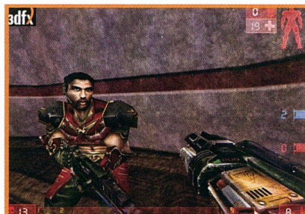


Hello Picinyeim! Először is én kérek elnézést, hogy már megint boldogítalak titeket. Másodsorban szeretnék rájönni, hogy mi a péket keresek még midig Lily székében, amikor már rég végeztem a rovatommal. Szerintem megint behúztak a csövükbe a többiek, mert azt mondták, hogy nem egyszer négy, hanem kétszer négy oldallal vagyok elmaradva. Ez már több a sokknál, főleg, hogy már a gombócok is megboldogultak, én érzem. Bár mivel kedvenckéim Lawman asztalára kerültek, egy szobával arrébb, már szerintem régen belülről szemlélhetik a DVD készülését, ami nem lehet épp gombócemelő élmény. Kezd már izzadni a fenekem is a sok üléstől, mert irtó meleg van, de ez már egy másik történet, és különben is, jobban tenném, ha nem a bőröm és apró szőrszálaim között végbement testi és kémiai reakciókat ecsetelném nektek, hanem nekikezdenék a mostani eresztésnek. Legyen hát így, olyan eseményekről találtok infót pár sorral lejjebb kezdődően, melyek meghatározók voltak a játékok számára a múltban.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

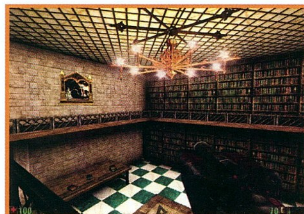
Meghatározó pillanatok

3DFX - Voodoo és GLIDE. Jól emlékszem azokra az időkre, amikor még minden gép teljesítménye a benne rejlő processzor erejétől függött. A videokártyák ugyan már akkor is különböző csatolófelületeket alkalmaztak (lassabb ISA, gyorsabb VESA Local Bus, később az azóta is élő PCI), minimálisan befolyásolva a futtatott játékok teljesítményét. A szoftveres renderelés fogalma még nem is létezett, mindenki élvezte a játékokat úgy, ahogy voltak. Aztán 1995-ben a 3DFX gondolt egyet, ami pár évre sikeres céggé avanzsálta őket. Úgy gondolták, hogy a 3D gyorsításnak van létjogosultsága, így ebbe az irányba kezdtek fejleszteni. Rengeteg időt és energiát fektettek a GLIDE API (Application Programming Interface) kifejlesztésébe, ami tulajdonképpen teljesen ugyanolyan felület volt, mint az éppen hasonló irányba mozgolódó Direct3D a Microsoft által, de sokkal könnyebben programozható és jelentősen látványosabb megoldásokat felvonultatni képes



fizikuma miatt (nos, és a 3DFX kitartó házalásának köszönhetően) 1997-re nem jelent meg olyan játék, amelyik ne támogatta volna a GLIDE-ot. A Turok, a Tomb Raider, számos autóverseny mind olyan színvonalbeli növekedést prezentált a játékosok monitorára, amilyent addig csak játéktermekben és esetleg konzolokon láthattak. Nem voltak vetélytársak, nem volt semmi, ami megakadályozhatta volna a 3DFX diadalmenetét. Ők maguk is elismerték, hogy a kártyák, melyeket forgalmaznak, nem erősek (hisz a Voodoo kártyák lelke egy 45 MHz-es chip és 4 MB EDO RAM volt, ami még közel sem 4-5 ms frissítésű, mint a ma használt memóriák), csak a GLIDE annyira használható és programozható, hogy mindenki örömmel fejleszti játékait a segítségével. Így alakult, hogy ha valaki 3D gyorsítókártyát akart venni, az a kissé zöldes képpel rendelkező (a loopback kábel minősége hagyott némi kívánnivalót maga után) PCI-os Diamond Monster sorozatot vette. Máig áhítattal ejtem ki az Orchid Righteous nevét is, amely a Diamond mellett a második legnagyobb értékesítőjévé nőtte ki magát. Ebből is látszik, hogy a 3DFX önmaga egészen a Voodoo 3-as szériáig csak a chipjeit és az architektúrát adta el a viszonteladóknak. Onnantól már saját maguk is gyártottak kártyákat, bár akkor már fakulóban volt egykoron jogosan megszerzett fényük.

Akár hiszitek, akár nem, a 3DFX bukása erősen kapcsolatba hozható John Carmackkal, az id Software első emberével. A Quake megjelenése előtt a 3DFX bebattyogott hozzá is, mint potenciális GLIDE alkalmazó programozóhoz az új játékukhoz, letették a bőröndöt, de Carmack tesó úgy döntött, hogy nem száll be a buliba. Mindig is különc volt a lelkem. A 3DFX-et nem zavarta különösebben a dolog, mégis ide nyúlik vissza minden rossznak a gyökere. Carmack úgy döntött, hogy az OpenGL szabványt szeretné előnyben részesíteni, nem a GLIDE-ot. Az OpenGL persze már jóval korábban létezett, és még az sem tűnt gáznak a 3DFX számára, hogy a Quake csak natív szoftveres és OpenGL támogatással fog szaladgálni. Azért nem, mert a Voodoo kártyák is vígan ellavíroztak OpenGL felület alatt. No de, hogy az asztalra kerüljön végre a BÁLNA nemzőszerve, Carmack egy nagyon híres vitájában jól odamondogatott Bill Gatesnek (és fordítva), próbálván meggyőzni arról a Microsoft főpapját, hogy a Direct3D úgy fostartály, ahogy



van. Tény, hogy Bill papó nem nagyon akarta elfogadni, hogy a DirectX megjelenésekor felvett irány, mely a Direct3D jövőjét úgy ásta volna el, ahogy van, nem jó. De ott hever meztelenül az a piciny VOLNA szócska az előző mondatban várva, hogy végre valaki rámásszon, és kifejtse, hogy miről is próbáltam említést tenni az imént. Az van kedveskéim, hogy a vita zárultával a válságstáb kb. azonnal összeülhetett a Microsoft szentélyében, ahol valaki valakinek a segítségével úgy döntött valakinek a felelősségére, hogy a D3D szabványt sokkal közelebb kellene tolni az OpenGL-hez, ezzel esetleg nem halálra ítélni szegénykét.

Ettől a pillanattól kezdve a 3DFX-nek befellegzett, nem is kell ecsetelnem, hogy miért. Na jó, egy picit mégis, de csak a kedvetekért. Szerintetek melyik lenne az a cég, amelyik úgy döntene ezek után, hogy a két nagyjából ugyanolyan jó programozási felület közül a GLIDE-ot válassza a Microsoft által végtelen pénztárcával szponzorált Direct3D mellett? Nem túl sok, jól gondoljátok. A Voodoo 3 széria már D3D támogatással jelent meg pont emiatt, de akkor már az NVIDIA rééééééégesrééééég helyzeti előnyben volt a TNT chipek teljesítménye miatt. Az ATI csak későbbi szereplőként lépett a ringbe. (Azaz végig ott volt szunnyadó bálnaként, de csak később eszmélt, hogy... de ez egy másik történet...)

Az azonban kétségtelen, hogy a 3DFX korunk egyik hőse, főleg, ha a számítástechnikáról van szó. Nem csupán a minőségi 3D-s játékok előszelét alkották meg tudásukkal és nagy adag szerencséjükkel, hanem azt is, hogy rengeteg fiatal nekiállt hardware buherátorként is működni. Ezt úgy értsétek, hogy körülbelül én is akkor nyitottam ki először komolyabban a gépem házát, amikor bele akartam cuppantani az új Voodoo 1-es kártyeszomat. (Jó, oké, Andersen már lapozott... ez így púder volt ezerrel. Az igazság az, hogy már korábban is tettem be még 4 MB RAM-ot és nagyobb processzort...) Azóta minden korombeli aggastyán tudja, hogy nem szabad soha visszacsavarni a ház rögzítő csavarjait, mert mindig terem egy új alkatrész, amelyet feltétlenül be kell





szerelni a házba. Szerettünk 3DFX, béke poraidra!

DirectX - Microsoft. A DirectX megjelenése elengedhetetlen volt ugyanabban a korban, amelyikről az előző téma szólt éppen. 1995 előtt, tehát pont a Windows 95 elterjedése előtt, ami nagyon sok jó dolgot hozott (eleinte a DirectX BIZTOS, hogy nem volt a jó dolgok közé sorolható...), ott kolbászolt mindenki DOS-ban, esetleg egy Norton Commander (profibbak Dos Navigatort használtak persze) és temérdek batch file segítségével próbálták túlélni a mindennapokat. 1994-ben már olyan szinten követhetetlen volt a hardwareek fejlődése, és annyiféle hang, videó és egyéb kártya volt belezsúfolva sokmillió számítógépbe, hogy a játékfejlesztőknek derekasan meg kellett dolgozniuk a pénzükért, ha azt akarták, hogy a gámáik minél több konfiguráción fussanak. Ekkor jött a Windows, és vele párhuzamosan a DirectX. Olyan felület, amelyik megoldást jelent az inkompatibilitásra, és egységessé teszi a hang, a hálózat és a videó megjelenítésért felelős erőforrásokat. Alex St. John és Eric Orngstrom csapata bevállalta a lehetetlent, azt, hogy a Microsoft ne fürödjön be a reklámkampánnyal, mely elsődlegesen azt hangoztatta, hogy a fent említett gondok megszűnnek. Rövid idő kellett csak, és a világ ráébredt, hogy a Windows DirectX szabványában valóban van fantázia. Eleinte persze a programok nyögve nyelősen futottak, és DOS alól még mindig sokkal gyorsabban és élvezetesebben lehetett tolni minden stuffot, de a Red Alert megjelenésekor (Westwood RTS, nem hiszem, hogy ezt ide kellett volna írnom... ugye?) az SVGA grafika lehetősége már hívogatóvá vált, így sokan a



Westwood terméke miatt telepítették fel először a Windows 95-öt.

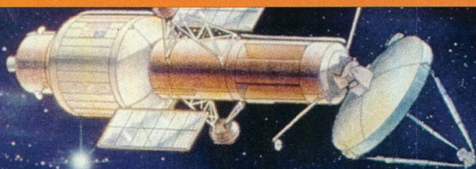
Igazság szerint az 5.0-ás verziójú DirectX volt az első, amelyik ténylegesen izmos volt, a korábbi változatok még nagyon harmatosan muzsikáltak. Személy szerint sajnálom a DOS-t, de mára be kellett látnom, hogy hiába láttam a lehetőséget a DOS halálakor már kiforrott hardware kezelésre, a Windows egyszerűsége és grafikus felülete lehengerelt mindenkit. Bármelyik nagymama és barátnő képes volt eltalálni azzal a fura kerek izével a START gombot, amelyet ha mozgatott a kezével, akkor a nyilacska mozgott a képen. Máig mosolygok pár ismerősömön, akik anno, nagyon régen két kézzel nyúltak az egérhez.

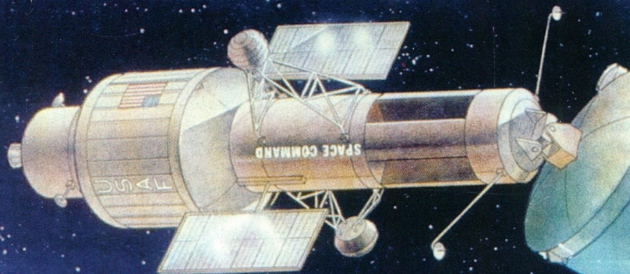
Bill bátyó sajnos jó ideig nyögte a DOS hagyatékát, gyakorlatilag a Windows XP-ig megtartották a 16 bites (DOS) alkalmazások futtatására alkalmas környezetet, tehát a Windows Millenium az utolsó a sorban, amelyik még komolyabb pöckölgetés hatására képes volt futtatni DOS-os játékokat. Az már csak mosolyt csal az arcomra, hogy a minap épp azzal voltam elfoglalva, hogy nosztalgikus hangulatban (amely sajnos egyre gyakrabban tör rám fáradt, hajlott korom lévén) a DOSBOX emulátorral próbáltam csúcskategóriás gépemen egyegy régi DOS-os kedvencem futtatását, szánalmas sebességet értem el. (Egy mai 3 GHz-es gép alig képes elérni a 386DX 40Mhz-es gépek teljesítményét, ha DOS emulátorról van szó.)

Ha jobban belegondoltok, csak a kényelem miatt volt szükség a Windowsra, hisz DOS alatt is léteztek már jó ideje olyan rendszerek, amelyek egyfajta DirectX-ként működtek... Csupán nem voltak egybegyúrva. Az UNIVBE és a MIDAS Sound System páratlanul helytállt az utolsó generációs DOS játékok támogatásában, ráadásul gyorsan is voltak. De ez már a múlté, éljen a DirectX 9!

Azt hiszem, most búcsúzom, ezúttal nem írok semmi olyasmit, ami álmatlan éjszakákat okozhatna a gyengébb idegzetűeknek. Inkább átballagok Lawmanhez, és mielőtt felajánlaná, hogy visszaadja a gombócaimat, jól lenyúlom a Gamer DVD mesterpéldányát, meg a Resident Evil-t... Gamecube-ra... Mára elegem van a PC-kből. =)

-=Flatline=-



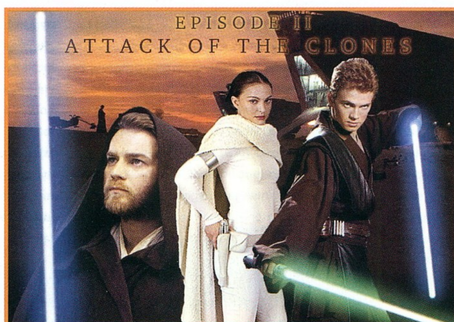


PRO FUTURO

Lézerek, avagy fénykardot akarok! I.rész

Valószínűsíthető, hogy egy-két különösen eldugott helyen éldegélő bennszülött törzs tagjainak kivételével mindenki látta, vagy legalábbis hallott már Lucas bácsi nagyszerű, monumentális és azóta is dollárhegyeket termelő művéről, a Star Warsról. A Star Wars filmekben, játékokban, illetve sci-fi könyvekben a boldogulásért vagy túlélésért küzdő karakterek lézerpisztollyal, lézerkarddal stb. rohangálnak. De mi is az a lézer, és mióta van nekünk ilyen?

Lézer-alapok. A lézer különleges fényforrás, a neve pedig az eredetére utaló angol LASER betűszóból ered. Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, azaz stimulált sugárzással való fényerősítés. Mivel a Gamer olvasók zöme Einstein trónjáért vetélkedő zseni, nekik biztos uncsi lesz ez a pár következő bekezdés, de a többiek kedvéért áldoznék egy´pár leütést alapozás gyanánt.



A lézerfény fizikájának megértéséhez először az atomok energiaszintjeit kell megvizsgálnunk. Az atommag és az elektronok közti kapcsolatot energiaszintekben kifejezve, és alkalmazva pár kvantummechanikai tételt, ezek az energiaszintek diszkrétnek tekinthetők. Az elektron rendes körülmények között a lehető legalacsonyabb energiaszintre törekszik. Ezt nevezzük alapállapotnak. Ám az elektronok más energiaszintekre is kerülhetnek energia elnyelésével, illetve kibocsátásával. Ezeket az energiaszintváltozásokat radiatív átmenetnek nevezzük. Háromféle radiatív átmenet van: abszorpció (egy elektron elnyeli egy foton teljes energiáját, miáltal magasabb energiaszintre ugrik, azaz gerjesztett állapotba kerül), spontán emisszió (egy gerjesztett elektron igyekszik magát újra alapállapotba "hozni" pl. a felesleges energia hővé alakításával, vagy egy foton kibocsátásával) és a stimulált emisszió. Spontán emisszióra és abszorpcióra jó példa az ajándékboltban kapható foszforeszkáló párna. Az atomokat a napból, vagy egy lámpából érkező megfelelő fotonok gerjesztik, úgymond feltöltik. Sötétben azonban visszaállnak látható fényű fotonok spontán kibocsátása útján (tudjátok, amikor világít a sötétben, és a frászt kapod tőle, hogy mi is az). Esetünkben azonban a harmadik típus a fontos, hiszen a stimulált emisszió a lézer működésének alapja.

Einstein 1917-es hipotézise szerint egy gerjesztett atomból felszabaduló foton, kölcsönhatásba lépve egy másik gerjesztett atommal, hasonló foton felszabadítást eredményezne. A kettes foton minden szempontból (irány, energia, frekvencia stb.) hasonló lenne a kiváltóval, és ez utóbbi is tovább folytatná útját, tehát láncreakciót indítana el, azaz további atomokat stimulálna emisszióra.

Ha egy megfelelő közeg megfelelően sok gerjesztett atomot tartalmaz, spontán emisszió során a kibocsátott fény véletlenszerű és minden irányba kiterjedő. A stimulált emisszió azonban megnöveli az egy bizonyos irányba haladó fotonok számát.

1960-ban Maiman kifejlesztette az első lézert. A prototípus egy rubinkristály volt (megfelelő metastabil energiaszinttel rendelkező Cr_2O_3-mal szennyezett Al_2O_3 kristály). Gerjesztésként egy villanólámpa fényét használta. A rubinkris-

tály két végére félig áteresztő, illetve egy nagy visszaverő képességű tükörréteget párologtattak. A villanólámpa gerjeszti a rubint, ami során létrejön egy jól meghatározott energiájú fény, mely a lézerfény kibocsátását elindítja. Ez a fény először a kristály két vége között ide-oda cikázik a kristály hossztengelyével párhuzamosan. Mivel a rubin oldalán nincs tükör, a sok visszaverődés miatt csak a hossztengellyel párhuzamos sugarak maradnak a rendszerben (a többi távozik). Amikor a fény energiája akkora lesz, hogy át tud lépni a félig áteresztő tükrön, tatatám! a lézer világítani kezd. A geometriai elrendezés miatt a kilépő fénysugár divergenciája (széttartása) elhanyagolhatóan kicsi, hiszen a fénynyalábjaink szinte teljesen párhuzamosak. (Például egy, a Holdra juttatott lézernyaláb átmérője kb. 50 méter lenne, ami a kb. háromszáznyolcvanezer km-es távolságot tekintve eléggé jó szórás.)

A lézerek hatásfoka nagyon alacsony, de mivel az energia nagyon kis területre koncentrálható, a kis térrészben az energia-leadás jelentős lehet. Különösen igaz ez az impulzus üzemmódú lézerekre. Ma már nagyon sokfajta lézert alkalmaznak, nézzünk hát ezek közül most egy párat.

A szilárd lézer például az előbb említett rubin lézer, mely mélyvörös színt bocsát ki. Jellemzőjük, hogy velük állíthatók elő a legnagyobb teljesítményű impulzuslézerek.

A gázlézer üvegcsőbe töltött gáz, vagy gázkeverék gerjesztését általában az elektronok, atomok és ionok között lezajló ütközésekkel, energiakicserélődési folyamatokkal valósítják meg. Gyakori fajtája a hélium-neon lézer, amely kék-zöld színű fényt bocsát ki. Vízgőz használatával infravörös tartományba is belőhető. Megemlítve még pár keverék: hélium-neon, xenon-klorid, argon-fluorid, szén-dioxid (mely az infravörös hullámtartományban van, így szabad szemmel nem látható) stb.

A folyadéklézer még aránylag új találmány, az aktív közege egyfajta szerves festék gerjesztése egy másik lézer fényével történik. Legmeglepőbb tulajdonsága, hogy hangolható, azaz bármilyen hullámhosszú fény előállítható a segítségével.

A félvezetőlézer nem azonos a szilárd halmazállapotú lézerekkel: két egymásra rétegelt félvezetőanyagból áll. Két kiváló tulajdonsága a nagy hatékonyság és a kis méret. Piros és infravörös fényt bocsátanak ki.

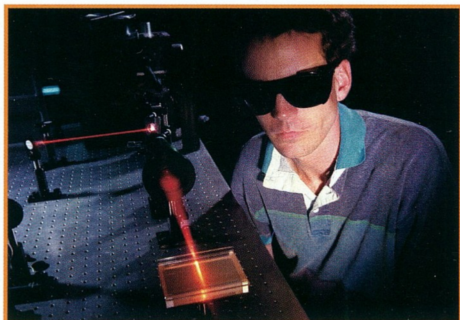


A kémiai lézerekben vegyi reakciók energiáját használják fel az aktív anyag gerjesztésére. Mivel az alkalmazott molekulák energiaszint-különbségeinek infravörös sugárzás felel meg, a kémiai lézerek fényének hullámhossza a 3000-10000 nm-es tartományba esik. Tipikus példájuk a haditechnikában alkalmazott gázdinamikus hidrogén-fluorid-lézer, amely 1-2 MW átlagteljesítmény kisugárzására képes, 15-20%-os kémiai hatásfokkal.

A lézerek mérete is igen változó lehet. A legkisebbeket pl. a lézeres mutatópálcában, vagy a CD lemezjátszóban találhatjuk, ezek mákszem nagyságúak. Az átlagos festéklézerek kb. 10 cm-esek, de előfordulhatnak akkorák is, amelyek szállításához 2 Bud Spencer is kevés lenne. A legnagyobb pedig az USA-ban épülő, futballpálya méretű, 10 emeletes lézerrendszer lesz (ICF).

A lézerek teljesítménye is nagyon széles skálán mozoghat. A legkisebb pl. a CD lejátszóban található lézer teljesítménye, amely 1 mW. Az anyag-megmunkálási célú félvezető lézerek teljesítménye kb. 10 W, az amerikai "csillagháborús", levegőbe telepített rakéta-megsemmisítő lézerrendszere ezzel szemben akár 1 megawatt is lehet. Szintén az USA-ban működő, irányított termonukleáris fúzió begyújtására épített NOVA lézer impulzus csúcsteljesítménye azonban 1250 terawatt. Csak hogy érezzük, hogy ez mekkora teljesítmény, akkor kapnánk 1 terawattot, ha Magyarország összes lakosa rendelkezne 100 grillezni tudó mikrohullámú sütővel, és mindenki egyszerre melegítene mindegyik sütőjében egy brutál nagy melegszenyát max fokozaton grillezve (a paksi atomerőmű csúcsteljesítménye 2 gigawatt).

Természetesen e különböző lézerek ára is változó. A legolcsóbbak a CD lejátszóban és a lézeres mutatópálcában található lézerek, a legdrágábbak pedig az űrbe és a levegőbe telepíthető, rakétaelhárító, védelmi lézerek.



Lézer a mindennapi életben. Megtörtént az alapozás, most már mindenki alapfokú lézerszakértő. Igazából nagyon messzire se kell menni, hogy az ember lézerrel találkozzon. Szinte már a sarki fűszeres is vonalkódleolvasóval pötyögteti be a pénztárgépbe az eladás alatt lévő fűszer árát, a CD/DVD cuccokról nem is beszélve, lézernyomtatóval nyomtat az ország fele, és a rendőr bácsi is lézeres sebességmérővel ellenőrzi, hogy a villamos betartja-e a megengedett sebességet. Ezeknek a példáknak a működésével most nem foglalkozunk. Viszont van egy-két érdekes felhasználási módja is a lézereknek. Az első ilyen -szlengesen: "cézium szökőkút"- az atomóra. Ki gondolná, hogy szerény Földünk legpontosabb időmérő berendezésének lelkének a lézerhez köze van? Pedig van. Az SI az 1 másodpercről a következőt írja (függvénytábla után szabadon): 133-as tömegszámú izotóp ún. hiperfinom átmeneti rezgési periódus-idejének 9 192 613 770-szerese. Mit is jelent ez? Azt, hogy az atomóra olyan berendezés, amelyik képes ezt a periódusidőt mérni, és az eredményt átalakítva nagyon pontos órát üzemeltetni. Az óra pontossága függ a cézium gáz hőmérsékletétől: minél alacsonyabb a hőmérséklet, annál pontosabb az óra. A NIST F1-es nevű az amcsiknál üzemelő atomórában levő gázt hat egymásra merőleges, kontrollált hullámhosszú infravörös lézernyaláb hűti. Mégpedig olyan jól, hogy a cézium gáz hőmérsékletét majdnem az abszolút nulla fokra sikerül lehűteni (1x10-6 kelvin fokra), megalkotói 1997-ben meg is kapták érte a Nobel-díjukat. A lehűtött gázlasztit két függőlegesen sugárzó lézerrel óvatosan felfelé lökik, majd a lézerek kikapcsolásával a gravitáció győzedelmeskedik, és az atomok visszaesnek, mint a szökőkút vízcseppjei. A leeső atomok energiát sugároznak egy hetedik lézer útjába, mely sugárzást egy detektor érzékel és regisztrál. Az energia váltakozó frekvenciájú mikrohullámú rezonátorból származik, de ez annyira nem fontos :) A sugárzás intenzitása függ a mikrohullámú tér frekvenciájától, a maximális intenzitáshoz tartozó mikrohullámú frekvencia periódusidejének 9 192 613 770-szeresét egy elektronika méri, és az általunk is használt idő mértékegységekké alakítja (másodperc, perc stb.). A NIST F1 nagyon pontos óra Bor Zsolt nagyszerű példáját idézve, ha valaki Jézus születésekor dobta volna össze ezt az atomórát, akkor az óra késése-sietése még mindig tízezred másodperces nagyságrendű lenne. Hogy hova kell ez a pontosság?...

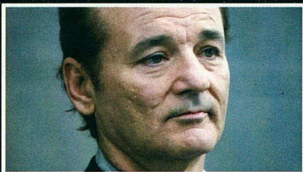
Folyt. köv.

Dachyr

MOZI

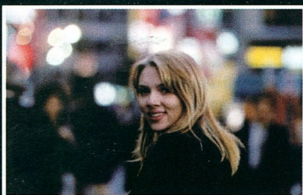
Elveszett jelentés

Eredeti cím: Lost in Translation **Forgalmazó:** SPI **Mozibemutató:** 2004. március 11.



Bob Harris, a lecsúszott mozisztár (Bill Murray) Tokióba utazik egy reklámfilm forgatására. A szállodában találkozik az unatkozó Charlotte-tal (Scarlett Johansson), aki fotós férjét kíséri el a számára ismeretlen városba. A két elveszett ember együtt tölti az előttük álló hetet: buliról-bulira járva szép lassan felfedezik egymás, és a város szépségeit. Sofia Coppola rendező - kerülve a műfaj közhelyeit - letisztult és kivételes komédiát tett le az asztalra. Kiváló forgatókönyve üdítően friss humorral ajándékozza meg az arra fogékony nézőt, Bill Murray és Scarlett Johansson pedig pályafutása legjobb formáját hozza. Francis Ford Coppola (A keresztapa, Apokalipszis most) igazán büszke lehet mindössze második nagyjátékfilmjét készítő lányára: az Elveszett jelentés 2003 ama kevés alkotásai közé sorolható, melyet a kritikusok és a közönség egyaránt a szívébe zárt.





Minden végzet nehéz

Eredeti cím: Something's Gotta Give **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. március 25.



Harryt (Jack Nicholson) cseppet sem zavarja, hogy nyugdíjas korba lépett, de még mindig a húszas éveikben járó lányok szoknyája után vadászik - szép sikerrel. Meglehetősen kellemesnek ígérkező hétvége van kilátásban Marinnal (Amanda Peet), melynek sajnos még az előjáték alatt vége szakad, ugyanis betoppan a lány édesanyja, Erica (Diane Keaton). Mindezt a mi Harrynk egy kiadós szívrohammal fejeli meg, az orvos (Keanu Reeves) tanácsára pedig kénytelen „házon belül" maradni. Bár a férfi és a vele egykorú anya kapcsolata nem indul túl rózsásan, pár nap után mindketten oldódni kezdenek. A fentebb bemutatott Elveszett jelentéssel ellentétben a Minden végzet nehéz már a megszokott sablonokkal dolgozik, sőt, a korábbi színvonal az utolsó negyedórában érezhetően alábbhagy. Ennek ellenére Nancy Myers munkája felettébb szórakoztató darab, ráadásul remek lehetőséget kínál a mindig sokoldalú Jack Nicholsonnak és Diane Keatonnak a brillírozásra.





DVD

Római vakáció

Eredeti cím: Roman Holiday **Forgalmazó:** InterCom **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. február 17.



Anya hercegnő (Audrey Hepburn) római látogatása során megunva a betáblázott napirendet éjszaka kilopózik a kastélyból, és inkognitóban körútra indul. Enyhén illuminált állapotban találkozik egy amerikai újságíróval (Gregory Peck), aki elszállásolja a lányt. A számító Joe Bradley-nek ugyanis komoly tervei vannak: leleplező cikkével végre-valahára újra helyrerázódhat anyagilag, noha tette erkölcsileg minden bizonnyal megkérdőjelezhető. A romantikus filmek feledhetetlen darabja nemtől és kortól függetlenül bármikor újra elővehető klasszikus, amelyik a filmipart az akkor már sztárstátuszban lévő Gregory Peck partnereként a korábban ismeretlen Audrey Hepburnnel (és vele együtt egy Oscar-díjjal) ajándékozta meg.





Az 50. évfordulóra a Paramount több, mint egy éven keresztül dolgozott a kép- és hangminőség felújításán - az eredmény a DVD-n látható. Mindemellett néhány érdemleges extra (például egy majd' félórás werkfilm) csábít a vásárlásra.



Gázláng

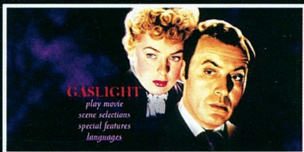
Eredeti cím: Gaslight **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. március 22.



Paula (Ingrid Bergman) újdonsült férjével, Gregoryval (Charles Boyer) visszaköltözik a korábban tisztázatlan gyilkosság színhelyéül szolgáló családi házba. A lány kényelmetlenül érzi magát gyerekkori otthonában: az egykori emlékek, valamint rejtélyes, a padlásról származó zajok és a gázláng időről-időre megmagyarázhatatlan módón történő halványulása csaknem az őrületbe taszítja. Ekkor feltűnik a színen egy ambiciózus nyomozó (Joseph Cotten), aki talán válasszal tud szolgálni a felmerülő kérdésekre.

Annak ellenére, hogy az 1944-ben készült Gázláng fordulatai mai szemmel nézve gyakran kiszámíthatók, a zárt terek és a rejtélyes megvilágítás olyan légkört teremt, melyet bármelyik mai horror megirigyelhetne. A magát számtalan műfajban kipróbáló George Cukor bizony még a feszültségkeltés nagymesterével, Hitchcockkal is felveszi a versenyt!



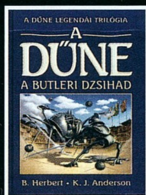


A restaurálás minősége kifogástalan, ellenben az extrák száma már hagy maga után kívánnivalót. Ettől függetlenül nem lehet kérdéses: a Gázlángnak ott a helye minden filmgyűjteményben!



B. Herbert-K. J. Anderson: A Dűne - A Butleri Dzsihad

Szukits Könyvkiadó (2003)

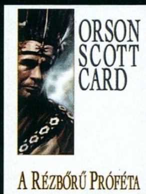


Minden esetben, amikor egy regény - különösen, ha mára már klasszikussá vált - előzményeit vagy utóhatásait nem a szerző, hanem annak irodalmi örökösei írják meg, alapvetően ellenérzéseim vannak. Talán a számtalan rossz példának köszönhető az érzés, nem tudom, de az biztos, hogy ez a regény rendkívül kellemes meglepetést okozott. Maga a történet is logikusan épül fel, ráadásul a szerzőknek valahogy a stílust is sikerült úgy elkapniuk, hogy szinte már úgy éreztem, mintha maga Frank Herbert vetette volna papírra az emberlakta bolygókat felperzselő, a Földet lakhatatlanná tevő háború történetét.

★★★★☆

Orson Scott Card: A rézbőrű próféta

Kalandor Könyvkiadó (2003)

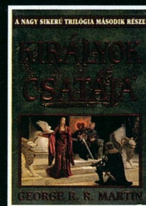


Hihetetlen, milyen jól beleilleszthető az indián-fehérember ellentét az Orson Scott Card által megálmodott alternatív Amerika világába; és milyen jól összeegyeztethető mindez a kovácsinasnak készülő Alvin Miller történetével, akinek útazása az előzetes tervekhez képest egészen másként alakul. Most nem ő a főszereplő, mégis olyan szerepe van, amellyel megváltoztatja a világ menetét. De legalábbis Lolla-Wossiky életét, akinek megadja a régóta várt nyugalmat, ezzel együtt új névvel és új életcéllal látja el. Az első regény sem volt semmi, ám úgy érzem, ezzel a történettel Card egy leheletnyivel még magasabbra helyezte a mércét.

★★★★★

George R. R. Martin: Királyok csatája

Alexandra Könyvkiadó (2003)



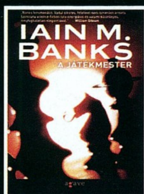
A kötetben számtalan, az előzményekre történő hivatkozás és utalás található, ezért aki nem olvasta a "Trónok harca" című regényt, ezzel meg se próbálkozzon. Függetlenül attól, milyen jó a cselekmény, mennyire merész és ötletes a történet a vad mulatságok, emberpróbáló politikai intrikák, véres megtorlások és leszámolások világában, ahol testvér testvér ellen támad, ahol vademberek, boszorkányok és ki tudja még, miféle szerzetek borzolják a lakók kedélyeit, nem árt egy kis útmutatás.

Bámulatos, hogy ennyi megjelent fantasy után még mindig lehet olyat olvasni, ami minden tekintetben csak dicsérő szavakkal illethető.

★★★★☆

Iain M. Banks: A játékmester

Agave Könyvkiadó (2003)



Annak is megvannak a veszélyei, ha a magas szintű technikai fejlődésnek köszönhetően mindenki megkaphatja, amire csak vágyik, vagy amire éppen szüksége van. Nincsenek betegségek, nincsenek környezeti ártalmak, az élet egyébről sem szól, mint hogy érezzük jól magunkat. Ilyen esetben az emberek kiüresednek, az ismert dolgok helyett valami újat keresnek. Különösen igaz ez a galaxis egyik leghíresebb játékosára, a mesterre, aki annyira megcsömörlött az eddig elért sikereitől, hogy képes elutazni egy távoli bolygóra, és részt venni egy olyan játékban, amelynek során nem csupán a hírnevét, de saját életét is kockára kell tennie.

★★★☆☆

Gregory Bassham Eric Bronson: A Gyűrűk Ura filozófiája

Bestline (2003)



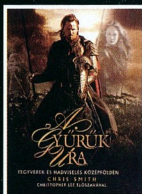
A kötet elolvasása után meg vagyok győződve arról, hogy "veszélyes", ha egy filozófus szereti Tolkien kitalált világát, és van arra ideje és energiája, hogy párhuzamokat állítson, illetve következtetéseket vonjon le a műről úgy, hogy közben az etika és a morálfilozófia alapvető kérdéseit boncolgatja. Hát még milyen "veszélyes", ha többen is vannak.

Nem kell megijedni, a professzorok könyve ugyan nem könnyű olvasmány, azok, akik szeretik a dolgok mögöttes tartalmát, a sorok között megbújó rejtett üzeneteket kutatni, egészen biztosan otthon fogják érezni magukat a kötet olvasása közben. Egyszerre olvasni nem ajánlott.

★★★☆☆

Chris Smith: Fegyverek és hadviselés Középföldén

Szukits Könyvkiadó és Alexandra Könyvkiadó (2004)



Sok könyvet adtak már ki Tolkien mesterművével kapcsolatban, ám ez az első hivatalos kézikönyv, amelyik közel ezer illusztrációval és természetesen a kísérő szövegek segítségével vezet végig bennünket Középfölde népeinek jellegzetes hadászati szokásain, páncélzatukon és fegyverzetükön.

A három filmben látott csaták és fegyverek ismertetésén túl további részleteket is megtudunk a Gyűrűháború okairól, lefolyásáról és végkimeneteléről. Gyönyörű és rendkívül informatív album, ott a helye mindazoknak a rajongóknak a könyvespolcán, akik meg tudják, vagy meg akarják fizetni a kissé borsos árat.

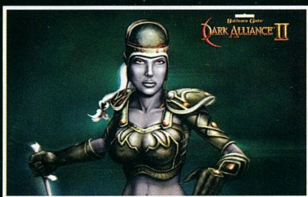
★★★★★

Baldur`s Gate: DARK ALLIANCE II.



Szeretem a Diabloid játékokat. Főleg konzolon, mivel így nagyobb esélye van az egeremnek a hosszú életre. Arról nem is beszélve, hogy a tápolós szerepjátékoknak titulált alapvetően akciójátékok sokkal jobban sikerülnek PS2-őn és Xboxon. A Dark Alliance első része két szempontból is felejthetetlen volt konzolos pályafutásom alatt. Egyrészt ilyen élethű vízet és víz animációt még nem nagyon láttam, másrészt klikkelgetés miatt a mutatóujjamba állt görcs áthúzódott a hüvelykujjamra is. Viccet félretéve, az alapvetően zseniális Baldur`s Gate sorozat – a konzolok korlátait figyelembe véve – méltó folytatását izgulhattam végig. Kicsit rövid, kicsit konzol hattyúdala ez a fejlesztőgárdának (lásd a 18. oldalt). De legalább már itt van kis kacsómban a Fallout: Brotherhood of Steel, ami gyakorlatilag átszkinezett kópiája a DAII-nek....

★★★★☆



NEVERWINTER NIGHTS

HORDES OF THE UNDERDARK

Előjáték. Bár mindig is tudtuk, hogy a Vízmély alatt megbúvó labirintusok halálos veszélyt jelentenek, és csak a legkülönbek tértek vissza onnan élve, mégsem kellett soha aggódnunk, hisz Hegymélyének rémei szinte soha nem bukkantak fel a városban. Ám most új veszély fenyegeti a Nagyszerű Várost, és annak Lordjai kénytelenek egy már próbára tett hőst hívni, akinek talán van esélye, hogy rendet tegyen az elhatalmasodó káoszban, amit a drow seregek ostroma jelent…

1. FEJEZET

Különöset álmodtam. Egy tüzes pók-sziluettben álltam, és egy szépséges, ám meglehetősen dühös drow nézett rám fenyegetően, átkozódva. Nem tudom, miért kelt ki ennyire magából, de varázstudó szolgáját pillanatok alatt megsemmisítette, majd engem is elbocsátott, fogadva, hogy nem akadályozhatom meg terveit.


Az első vízió…

Vízmély (Waterdeep)

Egy fogadóban ébredtem, s bár nyoszolyám kényelmes volt, mégsem lustálkodhattam, mert a ládámban betolakodó kezei matattak, és hiába védtem meg magam a rám támadó drow tolvaj ellen, minden holmimnak nyoma veszett. Ekkorát aludtam volna?! Tamsil, a fogadós lánya felajánlotta, hogy vegyem magamhoz, ami csak kell a fegyverraktárból, még ha az nem is pótolhatja értékes felszerelésemet. Így is tettem, majd nagy örömömre találkoztam néhány régi ismerőssel, bár még mindig fogalmam sem volt, mit keresek itt. Lesiettem Tamsil apjához, Durnanhoz, aki elmondta, mi zajlik a városban, és valószínűnek tartotta, hogy Halaster is belekeveredett a dologba, ezért csak Hegymélyének felderítésével lehet kibogozni az ügyet. Kisebb csetepaté után lerohantunk a kúthoz, mely levezet a labirintusba, s Linu, Daelan, Tomi és Sharwyn azonnal a ránk támadó beholder után vetette magát; szinte a biztos halálba rohantak. Jómagam inkább beszéltem Thesta asszonnyal és a fogadóssal, majd tanácsukat megfogadva szétnéztem a városban, mielőtt a mélybe ereszkedtem volna. Nagy örömömre itt sündörgött Tymofarrar volt szolgája, Deekin is, akinek könyvét megőriztem a nagy kaland óta. Örömmel vettem a társaságát, bár ekkor még inkább szórakoztató, mint hasznos társnak véltem…

Szívesen megírnám nektek a leírást így, mert életem egyik legnagyobb élményét köszönthetem a Hordes of the Underdarknak ismét (a második, és nem utolsó végigjátszás után), de nem igazán férnék a kapott terjedelembe, ezért kicsit szárazabban (és remélem, hasznosan) igyekszem megtölteni ezeket az oldalakat…

Sobrey varázsboltja - Ha van pénzed, tudsz néhány hasznos dolgot vásárolni, és érdemes a teleszkópba is belenézni - kis mozi az egyetem támadásáról. Argali műhelye - Argalinál is vehetünk felszerelési tárgyakat (ha tudjuk, kit viszünk majd magunkkal, érdemes a leendő társaknak is vásárolni). Akinek van kedve elbíbelődni a kovácsolással, az beszéljen a morcos kováccsal is, ő kis durcogás mellett elmondja, hogyan alakíthatjuk át páncélzatunk kinézetét, honnan szerezhetünk alapanyagokat a fegyver-, illetve páncélkészítéshez, majd miként készíthetjük el ezeket és a mágikus tárgyakat.

Undermountain - 1. szint, központ


Az átjutáshoz végül is 4 rúd is elég lenne

Mindenek előtt érdemes tudni, figyelnünk kel a csapdákra és a titkos ajtókra, mert rengeteg van. Én először felderítettem mindent - sem portot, sem más szintre vezető ajtót nem használtam, amíg nem végeztem. Ezen a szinten említésre méltó:

• Grovel - A bejáratnál találkozunk ezzel a gyáva goblinnal, aki hasznos információkkal lát el minket, és ha elintézzük, hogy Durnan felhúzza őt a kútból, akkor rögtön menjünk fel mi is, és beszéljünk vele (+3 pont a Jó oldalra).

• A lerohant kalandozók közül Sharwyn és Daelan holtteste lesz ezen a szinten. Élesztésük után (500 xp) bármelyikük velünk tart, ha akarjuk (minimális felszerelésük van) - tudjátok, ebben a kiegészítőben két csatlóst vihetünk magunkkal!

• A továbbjutásunkat akadályozó színes oszlopok mozgatásához szükséges négy (persze ennél jóval többet, tucatnyit találhatunk a labirintusban) színes pálca közül kettő lesz itt, egy fehér (a tükrök termétől picit délre egy ládában) és egy kék (az Alvó Királyok Termének egyik trónján a csontok közt).

• Tükrök terme - Sajnos semmi extra nincs itt, bár csatlósod figyelmeztet majd veszélyre, egyetlen tükör rejt csapdát, és csak téged másol le, társaidat nem, így nem kihívás vele elbánni. A többi tükörnél csupán választani kell az ajándéktárgyak közül.

• Alvó Királyok Terme - Az ősi sírhely nyugalmát egy módon zavarhatjuk meg, ha szóba elegyedünk a beszélő karddal, és úgy döntünk, magunkhoz vesszük. Enserric the Grey (és a többi zsákmány is) megéri a harcot, jellemünket befolyásoló pont nem jár tettünkért. A támadáskor lezáródó termet a titkos ajtón át vagy az Urdontól szerzett kulccsal hagyhatjuk el.

Undermountain - 1. szint, Észak

Ahogy már hallhattuk Groveltől, észak felé ogrék hadára számíthatunk. A feladat itt sem más, mint lassan, aprólékosan felfedezni mindent, és keresni a továbbjutásunkhoz szükséges pálcákat - ezen a szinten négyet is találhatunk.

Délnyugaton jópofa csapdalabirintusban (The Maze) tehetjük próbára képességeinket, ám az első, zöld pálca mégsem itt, hanem délkeleten, egy arcra borult holttestben lesz. A többit (2 vörös, 1 fehér) északon szedhetjük össze, ám érdemes átkutatni mindent, hisz a nyugati titkos szoba rejti például a Cowl of Warding sisakot, míg a Múmia Lord által őrzött ereklye nem kisebb, mint egy Greater Amulet of Health. Különleges trükk nincs, csak néhány láda "működik" mókásan. Esetleg érdemes figyelni a csatlósokra, hogyha nem akarod megölni Olgin Hasteraent, hiszen az ogre mágus hasznos lehet az északnyugati ajtó feltárásában (levezet a második szintre), bár ehhez még szükség lesz a déli labirintusból is egy tárgyra (Keg of Alchemist's Fire). Aki véletlenül kupán csapja, az ogrét, annak sem kell kétségbe esni, mert nagyon jó cuccok vannak nála, és nem ez az egyetlen lejárat az alsóbb szintre.

Undermountain - 1. szint, Dél


A pontos beállításhoz érdemes pillanat állјt használni

A tündérek labirintusa is igazán érdekesre sikeredett, és van benne egy pici trükk is, amelyre érdemes lesz odafigyelni. Mindjárt az északi terem keleti falán találhatunk egy titkos ajtót, és innen láthatjuk, hogy mellettünk is van egy terem (Bombmaker's Sanctum). Ide szintén titkos ajtón át juthatunk, amely viszonylag közel, a keleti falon van. Felderítő módban hamar meglesz az átjáró, és azért érdemes előbb ide jönni, mert tapasztalatom szerint, ha délen átmegyünk a három őrző termén, és kipakoljuk a ládát, akkor már nem biztos, hogy be tudunk ide jutni.

Északnyugaton feltétlenül érdemes felkeresni a sírhelyet (Tomb of the Sleepers), mert itt szerezhetjük meg a Gem of Seeinget (true seeing).

A déli labirintusban 4 pálca van, fehér (délkeleten a hullában), fehér és sárga (a nyugati terem ládájában) és kék (a nyugati peremfolyosón, holttestben).

Talán még az Őrzők Termének trükkje érdekes itt, mert a három gargoyle mozgatása és a kapcsolók aktiválása egyben a támadások visszaverése kicsit nehézkes lehet. Ha a szobrot a megfelelő pozícióba forgattuk (az ajtó felé), azonnal meg kell húzni a kart, különben az tovább mozog. Ha mind a három gargoyle pozícióban van, az értékes kincsektől minket elzáró ajtó szétrobban.

Undermountain - 2. szint, központ

Az első szint központjából, a megfelelő színű rudakat behelyezve a kapcsolókba, majd meghúzva azokat eltüntethetjük az utunkat álló oszlopokat, és lejjebb juthatunk. (Vagy jöhetünk az ogre mágusnál lévő ajtótól is.).

A második szintre érkezésünkkor kisebb közjáték tanúi lehetünk, amelyből azonnal kiderül, hogy nekünk kell megszereznünk a négy, színes láncot a továbbjutáshoz. A sárgát azonnal fel is vehetjük a pórul járt goblin teteméből, a többiért viszont egy-egy labirintust kell feltárnunk keleten, délen és nyugaton.

Délen néhány drow és duergar támadására számíthatunk. Itt lesz Tomi holtteste is. A kis fickót feléleszthetjük, és ahogy már említettem, társunkká fogadhatjuk. A zsákmány közül említésre érdemes a zöld lánc, a dzsinnt rejtő üvegcse, és az a különleges kő (activation stone), amelyikre majd keleten lesz szükségünk.

A keleti termekben Shareesh vár minket, ám ne dőljünk be neki (true seeinggel az illúzió nem ver át), egy rakshasával állunk szemben. Nála lesz a vörös lánc, és ebben a teremben található a portál kő, amelybe ha beillesztjük az aktiváló kavicsunkat, megnyílik a kapu, mely ezentúl összeköti e termet és Vízmély városát. Mielőtt felmennél vásárolni, érdemes feltámasztani a szarkofágban "pihenő" Linut is. (A gonoszok természetesen inkább öljék meg.)

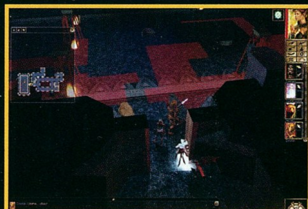
Az északon rejtőző lánc megszerzése lesz a legkeményebb, mert itt a hídon való átkelést két ajtó akadályozza, és amíg keresztül törsz rajtuk, ki leszel szolgáltatva a két ballisztával is lövöldöző goblinoknak. Muszáj azonban itt átmenni, mert a nyugati szobában megbúvó főnökük, Argo Blacktooth őrzi a lila láncot.

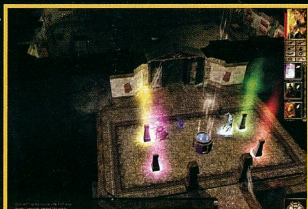
Ha megszereztük az összes láncot, vissza kell menni a medencéhez, melyet ha megérintünk, felette bizonyos sorrendben feltűnnek a színek. Bár csak négy van, hatszor kell majd "csengetni", figyeljetek oda. Ha sikerül, kinyílik az ajtó, ha nem, akkor egy wyrmling bukkan fel, akivel lehet gyarapítani az xp-t.

Az ajtó mögött Berger, Halaster "fia" vár minket. A buta húsgólem ad néhány hasznos infót "apja" sorsáról...

Undermountain - 3. szint

A harmadik szinten hamarosan különleges drow hölgy, a lázadó Nathyrra bukkan elő, aki felajánlja segítségét neked. Tanácsát megfogadva menj előbb


A csapdalabirintusban a csatlósok jobb, ha a bejáratnál várnak


Nem négy, hanem hat színt kell aktiválnunk!


A varázslót fogva tartó köveket bármi áron semmisítsd meg!

délnyugatra, és szabadítsd ki a formian királynőt, aki később a segítségedre lesz. Persze nemcsak a királynő szövetségéért érdemes idejönni, hanem a támadóktól szerezhető varázstárgyakért is...
Visszatérve a keleti terembe, fel is bukkan majd a rovarhölgy, és ha nem akarunk bemenni a közeli drow táborba, akkor törzse egy titkos alagúton átvezet minket, és így elkerülhetjük a veszélyes szakaszt. Ha úgy döntünk, támadunk, akkor népével élete árán is segít nekünk.
Az ütközet után észak felé haladhatunk tovább. Nathyrra ismét feltűnik, és megosztja velünk, mit derített fel; a közelben van Valsharess első komoly tábora, és ha minden igaz, itt tartják fogva Halastert is. Tippet is ad, hogyan fordíthatjuk a támadók ellen hadi ágyújukat, északon egy titkos alagúton át kell közelíteni, különben halovány az esélyünk a túlélésre...
Valóban északon, a szakadék melletti különös kőrakáson át juthatunk a tábor mögé. Persze ez nem jelenti azt, hogy megússzuk az ütközetet, mindössze előnyösebb pozícióból küzdhetünk. A csatlósokra itt nagyon kell figyelni, könnyen elrohannak az eleinte biztos halálba! Itt a táborban előkerül majd ellopott holmink is! (Figyeljetek, a láda tartalmánál lehet "lapozni"! Itt lesz minden.)
Mélysötét harmadik szintjének nyugati termeiben vár minket az a kisebb sereg, amelyik Halastert őrzi. A csinos drow lány ismét besegít, ezúttal nem csak tanáccsal, hanem tettekkel is. Azért ügyelj rá, mit mond, mert ha kiszabadítod Halastert, pikk-pakk rend lesz a teremben, igaz, a valóban őrült varázsló számunkra is tartogat meglepetést...
Tipp! Mielőtt Halasterrel beszélnél, jó, ha tudod, hogy a csevely után elteleportál majd téged innen, és nem tart veled más, mint Deekin és Nathyrra, szóval, ha van másik csatlósod, és átpakoltál hozzá is, vedd el tőle, ami fontos.

2. FEJEZET

Lith My'athar: Temple of Lloth



Bár jómagam a természet szépségének híve vagyok, el kellett ismerjem, különleges és megkapóan gyönyörű templomban tértem magamhoz, ahol igézően szép és minden bizonnyal hatalmas tudással rendelkező hölgy, a Látnok várt rám. Sorsunk összekötöttetett, éreztük mindketten - nem is lett volna szükség Halaster átkára, hogy a közös célért együtt küzdjünk tovább.
Nathyrra jelentése után beszélgetésünket Valen Shadowbreath zavarta meg, a tiefling bizalmatlanul tekintett rám és Deekinre, de elfogadta a Látnok döntését, hogy közös sorsunk alakulását jórészt rám bízzák...

A templomban érdemes beszélni mindenkivel, aki a jövőnkre nézve tanácsot adhat. Valsharess seregét több "nép" is támogatja; beholderek, illithidek és élőholtak is a pártjára álltak. Ebben a fejezetben nekünk tulajdonképpen azt kell elérni, hogy a hatalomra törő nőszemély minél több pártolóját elveszítse, mert a "nagy ütközetben" ennyivel kevesebben állnak majd mellette, azaz ellenünk, és tudunk két szövetségest is szerezni, ami szintén hasznos.
Elveszett csatlósunkat pótolandó, társként most Nathyrra (wizard/rogue/assassin) vagy Valen (fighter/weapon master) tarthat velünk.

Lith My'athar: City Core & Port

Mielőtt felfedeznénk a várost, nem árt tudni, hogy a Látnok és a Maeviir ház között ellentétek feszülnek. Erre Nathyrra is figyelmeztet, amikor megközelítjük északnyugaton a sörkertet, ahol a drow őrök éppen egy mélységi-gnóm szolgát próbálnak halálra itatni. A te döntésed, beleszólsz-e a dologba, tégy belátásod szerint (nekem bejött a kár a jó sört elvesztegetni duma).

A város legfontosabb pontjai/helyei:



- Temple of Lloth - Mivel itt van a Látnok (Seer), ide kell majd időről időre visszatérni, ahogy haladunk előre feladatainkkal (pl. illithid csapatok kivonása, gólem-szövetség stb.).

Szokás szerint érdemes betérni a helyi közösségi központokba is, ahol két fontos NPC is lesz.

- Lith My`ather Public House - Matron Mother Brizafae, a Deani ház utolsó hölgye két őre társaságában szolgál hasznos információkkal; amellett hogy nem látja túl fényesnek a jövőt, érdemes vele beszélgetni.
- Maeviir Public House - Zessyr Maeviir feladatot is kínál, arra kér, tedd el az anyját láb alól. (Csak akkor juthatsz be a Maeviir házba, ha ezt elvállalod.)
- Kereskedők - ketten lesznek, akik szóba állnak velünk: egy varázsló (Gulhrys) és a helyi kovács (tárgyainkért legfeljebb 10000 aranyat kaphatunk). Rizolvir képes különlegesen erős, nagyhatalmú mágiával felruházni fegyverünket, igaz, nagyon borsos áron. (Én gondoltam társaimra is, az ő harci eszközeik fejlesztésére is áldoztam pénzt.)
- House Maeviir - Ha elvállalod Zessyr küldetését, akkor a kapott gyűrűvel könnyedén bejuthatsz. Feladatod teljesítése után ne felejts el betérni Lloth templomába, a Látnokot minden fejlemény érdekli.
- Kikötő (Docks) - Itt Cavallas a kulcsfigura, csak ő juttathat el a Sötét folyó két különleges szigetére (Shaori's Fell, Isle of the Maker). Az egyiken fontos szövetségest találsz, míg a másikon az illithidek meggyőzéséhez szükséges tükröt szerezheted meg.

Vízmély

Vízmély Faerun legnagyobb városállama, népessége közel másfélmillió (64 % ember, 10-10% elf és törpe, 5-5 % félszerzet és félelf, 3 % gnóm, 2 % félork). A helyet a Nagyszerű Városként is emlegetik. Vízmélyét tizenhat fős, titkos tanács kormányozza, melynek lordjai maszkok és védelmező varázslatok rejtekében jelennek meg csak a nyilvánosság előtt, kivéve Vízmély Őrzőjét (Piergeiron Pelanidor).
E város a birodalom legforgalmasabb kereskedelmi központja.



Shaori's Fell

Ha Cavallastól a különös városi fuvart kérjük, hamarosan Shaori birodalmának kikötőjében találjuk magunkat, a révész itt fog várni ránk.
A városba érve azonnal ránk támad egy kisebb Red Sister csapat, és mint kiderül, a közelben drow tábor van. Ez lesz az első találkozásunk Saballal, aki amint rosszul állnak a dolgok, lelép.
Ezután két sokkal kellemesebb karakterrel beszélgethetünk, Skaa és Nairow elénk tárja majd a szárnyas elfek közösségének szomorú történetét. A közelben található letört kereskedő csak fokozza a dolgot, őt meg is kell fenyegetni (intimidate), hogy segítségünkre legyen. Ekkor kapunk tőle egy iránytűt, amelynek segítségével megkereshetjük az elrejtett, törött tükördarabot (a templom közelében, a délkeleti sarokban van). Persze ekkor még fogalmunk sincs, mennyire fontos lesz ez a tükör...
A magyarázatot a királynőnél találjuk, ezért igyekezzünk a keleti barlangba, ahol egy kisebb drow támadás után végre megtudhatjuk az átkozott tükör törté-



netét az enyhén szólva zaklatott Shaoritól, és azt is, hogy az egyik darabot Sabalnak adta (ő éppen az imént lépett le megint). A helyzetét kilátástalannak ítélő tünemény csak magányra vágyik, így hagyjuk csak füstölögni, nekünk kell megkeresni a darabokat...

A templom ajtajában Ulitharral találkozhatunk, akinek a felesége csúf szörny lett, nem is akármilyen - egy medúza. Quathalával kicsit nehézkes így beszélni, de lehet, csak a déli szoba szekrényében található lötyit kell előbb meginni (a társaidat hagyd a férjjel az előtérben, ne csináljanak bajt). A hölgy tényleg igen csúf, és kissé bolond is. A tükördarabot odaadja, ha válaszolsz a találós kérdéseire (ne feledd, ez egy felkavart birodalom, az igazság ellentéte a jó megfejtés). Persze Quathalát meg is lehet ölni, de akkor elvész a lehetősége annak, hogy ha megtörjük az átkot, a két fiatal ismét boldog lehessen.

Irány a kastély! Sabal nem vár túl szívélyesen, és a bejáratnál cserbenhagyva társait megint menekül. Odabent drider fogadóbizottsággal kezdünk (nagyon kemény csata, mire mindent kipucolunk), el kell verekednünk magunkat a trónteremig. Itt a bolondtól megtudhatjuk, hogy mi is a pontos sztori a tükör körül. Az öt darabra tört mágikus tárgy összes részét el kell hoznunk neki, hogy visszafordíthassa az átkot. Ha Sabal hozza el őket, akkor neki rakja össze a tükröt, aki a Látnok ellen fordítja majd...

„Deekin minden-szerepjátékok egyik legszórakoztatóbb csatlósa, nem véletlenül adtuk ki neki 2003-ra a legjobb mellékszereplő címet. Beszólásait, történeteit és dalait vétek lenne kihagyni. Persze mi mást várhatnánk egy sárkány mellett szolgált, kobold dalnoktól..."


Sabal ellen használd az oszlopok varázserejét!

Ekkor nekünk két darabkánk van, Sabalnak egy. Már csak kettő hiányzik, és a város két épületében nem jártunk még...

A varázstoronyban kemény ütközet vár ránk, érdemes előtte pihenni (Balor Lord is lesz, a nyakában pedig Talisman of Pure Evil van). A torony 3. szintjén Jansil először megtámad, de aztán megadja magát, és a szabadságáért ad egy újabb tükördarabot (ha megölöd, 5 pontot léphetsz "előre" gonoszság oldalán).

Jöhet a templom. Itt Lomylithrar próbáját kell kiállnunk a tükördarabért, a láncokat meghúzva bekerülünk az arénába, ahol legyengítve, egyedül kell megküzdenünk ellenfeleinkkel (ghoul ravager, dire spider, diseased troll). A szintünktől függ, mennyi harc elég a papnak, hogy bizonyítsuk értékességünket. Nagyon érdekes a küzdelem, hiszen nem könnyű boldogulni, amikor egy varázstudó intelligenciája és bölcsessége már olyan alacsony, hogy nem tud mágiát használni.

A próba után kicsit helyre kell tenni magunkat (használjuk a paptól kapott varázsitalt - Talona's Antidote). Igyekezzünk minél jobb állapotban és védelmekkel visszamenni a palotába, ahol a bolond mellett ott vár minket Sabal is. Vele mindenképpen meg kell küzdenünk az utolsó darabért, és a harc nem lesz könnyű, mert ő sem lesz egyedül...

Tipp! Akárcsak ő, te is használhatod a tükördarabokat az oszlopokon, így aktiválhatod azok mágiáit. Győznöd kell, hiszen ő ezt csak 3-szor teheti meg (hiszen egyetlen darabja van), míg te 12-szer...

Ha nálunk mind az öt rész, beszélhetünk a bolonddal, és hamarosan megtörik az átok! Shaori végre kedves és boldog, Deekin búcsúpartit remél, de erre még várni kell...

A boldogság pillanatai után persze visszacsöppenünk a szomorú jelenbe, igyekeznünk kell, hiszen meg kell gyengíteni a város felé közeledő sereget, legalább a szövetségesek terén.

Cavallasszal visszahajózhatunk a Látnokhoz, de a tükröt ne hagyjuk nála, bár óva int majd minket varázsereje miatt...

Zorvak'Mur

A város peremvidékén észak felé találtuk meg az illithidek városához vezető barlangot. Itt azonnal ránk támadt egy duergar csapat, de nem sajnáltuk a vérontást, mivel nem volt valószínű, hogy a bűvös fejfedőt odaadták volna szép szóra. Amint hozzánk került a zsákmány, fel is kell venni a sityakot, így nem próbálkoznak elmemanipulálással sem nálunk, sem társainknál, a közeli faluban és a városba vezető kapunál. (E védelem nélkül az egész település ellen harcolhatunk. Mondjuk, ez sem kivitelezhetetlen, de a végeredmény szempontjából nem túl célszerű.)

A város viszonylag egyszerű felépítésű. Észak felé találtuk meg a rabszolga szekciót. Itt egy rabszolgalányt vehettünk meg (képességeinktől függően kb. 1500-5000 arany), akit meg kell fenyegetni kicsit igaz, de megmenekülhet, ha felzavarjuk a Látnokhoz egy üzenettel (később ott vár, és igen hálás lesz.)

Lemehetünk a közeli alsó szintre is, ahol az illithidek a ketrecekben különféle lényeket és szolgákat is tartanak. Ha itt megöljük a Wardent, akkor kiszabadíthatunk egy csapat thrallt, de sajnos őket a Nagy Csarnokban, amikor az illithidek fejéhez érünk, kénytelenek leszünk elárulni, különben tükör ide vagy oda, az agypiszkálók megjelennek Valsharess mellett a csatában. (Az Elder Braint meg is lehet ölni, de akkor sajnos az illithidek is Lith My'athar ellen vonulnak majd.)

Segítség az ajtó nyitásához: 2_8_18_32_50_72 (98)


Kivételesen nem érdemes elpusztítani ezt a mocskot.

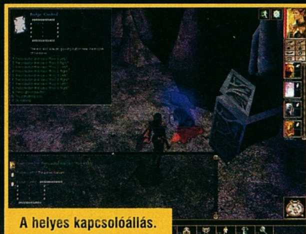
Figyelmeztetés! A leírás leadásának pillanatában ugyan már készül a következő patch (1.62), de még nincs kész, és nem biztos, hogy kiküszöböli majd ezt a hibát. Mielőtt belépnénk az Elder Brain termébe, a nyugalom és béke, a szerelem kísértésének próbáját kell kiállnunk (egyedül!). Ha nem hagyjuk magunkat elbódítani, akkor itt lesz egy kisebb harc, majd visszakerülünk az illithidek feje elé. Sajnos ez a program egyik legbugosabb része, számos játékos akadt el itt, mert előfordul, hogy visszatéréskor az EB nem kezdeményez párbeszédet és/vagy mozdulni sem tudunk. Sőt, az is előfordulhat, hogy meg tudjuk őt ölni, de akkor sem tudjuk elhagyni a termet, mert kifelé ismét a tisztásra kerülünk, de innen ekkor már nincs kiút. Ezért ha a békeillúzió szigetén már csak egy ellenfelünk van, érdemes menteni, és ha esetleg a program kisorsolná nekünk ezt a csúnya hibát, akkor visszatölthetjük a játékállást, hátha akkor nem lesz gond. Az illithid városból a jó hírrel ismét visszatérhetünk a látnokhoz (most már neki adhatjuk a tükröt, már nem kell - 1000 xp). Én ekkor úgy döntöttem, mielőtt ellátogatnánk a folyó másik szigetére, lerendezzük a beholdertanyát. A feladatok teljesítése egyébként tetszőleges, és mindent sosem lehet megcsinálni, mert az események elsodornak majd minket...



Beholder Caves

Ismét a peremvidékén, de most nyugat felé induljunk. A hídnál meg kell fejtenünk a jeleket és a mechanizmust is. Amikor a táblán lévő rovások mind a négy sorban azonos függőleges vonalba kerülnek (tehát egymás alá), aktiválhatjuk a szerkezetet, és átjuthatunk.

Már rögtön a szakadéknál drow csapatba botlunk.



A helyes kapcsolóállás.

Eldath Ra'sin, a bérgyilkos nem adja könnyen az életét, csapattársai kevésbé vérmesek.

A beholderek barlangjában a pumpák okozzák a legkellemetlenebb meglepetéseket, ezért amint meglátunk egyet, semmisítsük meg. Célunk az egész "fészek" kipucolása, természetesen a főnökkel együtt. Kisebb-nagyobb nehézségek árán haladhatunk észak felé, majd leereszkedhetünk az alsóbb régióba, ahol a mágia nem működik (minden tárgyunk elveszíti mágikus képességét, nem tudunk varázsolni, gyógyitalokat inni stb.). Valószínűleg a túlterhelés miatt lassan araszolhatunk előre, míg egy ősi gépezethez nem érünk. Szerencsére nekem a lore képességem magas volt, ezért néhány próbálkozás után ezzel is boldogultam. Érdemes a kütyüvel próbálkozni, mert Bebilith felől menni mágiahasználat nélkül erőt próbáló feladat. A kopogtató varázslattal feltárhatjuk a mögöttünk lévő ajtót, amely mögött különös obeliszk termét találjuk. A talpazat tövénél talált jelekkel azonos szimbólumokat forgassunk ki a sorokba, és amikor mind a négy oldallal végeztünk, varázslatos gömböt vehetünk ki az oszlopból, és a terület többé nem nyeli el a mágiát. Ekkor már könnyedén végezhetünk az innen keletre tanyázó Bebilith-szel, akinek a mérgét valószínű csak az assassin karakterek tudják használni (Nathyrra nem teszi). Amint visszamászunk a felső szintre, egy csapat beholder ront ránk; nem is csoda, hisz vezetőjük nagyon közel, kicsit délre innen szövögeti ördögi terveit. A fogadóbizottság leverése után beóvakodva a nagyterembe hatástalanítsuk a pumpákat, és csalogassuk ki a rémségeket, hogy a főnök egyedül maradjon. Miután őt is elpusztítottuk, visszatérhetünk a Látnokhoz (és közben leverhetünk még egy csoport Valsharessnek dolgozó drowt is).

Isle of the Maker

A következő utunk a folyó másik szigetére vezethet, ahol egy duergar települést találhatunk a kikötő közelében. Dahanna, a csoport vezetője elmondja, bár húsz éve portyáznak itt, nem sokat értek el, mert a felső szinten lévő különös gólem rendre feléleszti társait. A helyi kereskedő nem sok áruval büszkélkedhet, talán az egyetlen hasznos holmi itt a Bag of Holding (-100% súlycsökkentés). A maximum ár, amit fizet ezúttal is 10000 arany.

Upper Ruins. A romok felső szintjén gólemekkel kell majd hadakoznunk. A feladatot kissé nehezíti, hogy egyikük (scavenger golem) rendre végigballag a folyosókon, és "újjáéleszti" elpusztított társait, így küzdelmünk kissé szélmalomharcnak tűnhet.

Ahogy haladunk azonban előre, két fontos könyvet is találhatunk. Az egyikben (Lexicon Arcana) megtaláljuk a számokat jelentő szavakat (így megtudhatjuk, hogy a problémás gólem rendre azt mondja: 54), míg a másikban (Scriptures of the Created) azt, hogy milyen bűvös tárgyakkal befolyásolhatjuk a gólemeket, és ezeket hogyan készíthetjük el.

A receptek (alkimista asztalon dolgozzunk):

Golem Crasher: 2 kék por+Mithral Statue

Golem Binder: 1 kék+1 sárga por+Golden Rod



A guardian gólem eltávolításának legegyszerűbb módja.

Golem Attractor: 1 kék+1 vörös por+Magical Crystal

Érdemes minél előbb elmenni az északon található irányító terembe (control room), ahol négy gólem elpusztítása után (sőt közben is) aktiválhatjuk a szerkezetet, és a scavenger gólemet odaidézve elpusztíthatjuk azt, így véget vetünk az örökös "feltámadásnak". Bőven ráérünk ezután is felderíteni a termeket. Északnyugaton óriási csapda őriz egy aranypáncélt. Ha nem tudjuk hatástalanítani, hagyjuk hátra a többieket, és a fal mellett oldalazva a nyugati falnál találhatunk egy kart, amely megment minket a páncélt őrző, biztos pusztulást hozó csapdától.

Tipp! Ugyanebben a szobában a szemétben is érdemes turkálni.

Északkeleten, a sarokban különös termet találhatsz, itt nyugszik Merkil holtteste. Sajnos az itt lévő csapda megnehezíti a dolgodat, legalábbis többnyire. Ilyen-olyan trükkökkel el lehet kerülni a dolgot (pl. familiáris, vagy dispel magic), de a legtöbb karakter szembesül azzal, hogy saját, animált fegyvere támadja meg. Mivel Rizolvir jóvoltából ez valószínűleg már igen jó kis cucc, kellemetlen perceknek nézhetünk elébe. De megéri, mert a törpe holmija és a szobában található tárgyak is hasznosak, értékesek.





Az első szintet az északi folyosón hagyhatjuk el, bár a lejáratot egy méretes gólem őrzi. Aki akar, küzdjön meg vele, de egyszerűbb megoldás újra használni a panelt, és megsemmisíteni az akadékoskodó őrzőt (a száma 79).

Hegymélye

Még jóval a Nagyszerű Város alapítása előtt egy varázsló és hét tanítványa telepedett le a Vízmélyhegyen. Halaster, az Őrült Varázsló tornyát más síkok lényeivel építtette meg, majd alagútrendszert is ásattatott az alá. Az mesélik, a mester egészen a Mélytermekig terjeszkedett, kiűzte az ott lakó drow családokat, és beköltözött a mélybe. Utána kutató tanítványai csupán egy különös labirintust találtak a föld alatt, és Halaster birodalma lassan egyenlővé vált a rémülettel. Az beszélik, hogy Vízmély Lordjai a javíthatatlan bűnözőket e labirintusokba küldik, ahol csak a különleges képességűek maradhatnak életben, ők viszont elnyerik jutalmukat, a szabadságot.



Lower Ruins. A második szinten egy gólemháború közepébe csöppensz. Az egyik fél még mindig hisz a mesterben, és várja annak eljövetelét, a másik már feladta a reményt, és szabadulna innen. Mindkét vezérhez bejuthatunk egy kisebb csetepaté után - Aghaaz ellenfele fejét akarja, míg Ferron csak az ellenfele által őrzött erőforrásra vágyik. Persze meg is lehet ölni mindkét csoportot, de nem sok értelme lenne, hiszen az itt szerzett szövetségesek segítenek majd minket a harcban...

A középső tér rövid nyugati folyosóján át egy csapdát rejtő ajtóra bukkanhatunk. Sajnos csatlósunk ekkor még nincs azon a szinten, hogy hatástalanítsa, ezért esetleg te nyithatod ki. Én druidával játszottam, aki az itt őgyelgő patkányt rá tudta venni, hogy a másik oldalon besegítsen (ranger is megteheti), és bejussunk. Odabent Gloignar van, aki megadja a jelszót (draglista), amellyel majd továbbjuthatsz.

Maker's Sanctum. A harmadik szinten egy viszonylag egyszerű csapdán kell áthaladnunk. Bár a trükkös térről nem érhetjük el a tükröket, de távolsági fegyverrel tudjuk azokat mozgatni (akinél nincs, az talál az itt található csontvázban). Pl. a parittyánkkal el kell forgatnunk a tükröket, és ha mind a néggyel végeztünk, szabadon továbbmehetünk (ha nem vagyunk elégge gyorsak, bünti-sebzést kapunk, és visszakerülünk e szint elejére). A feladat megoldása utána a Keeper vár minket, akivel nem lesz gondunk: ha tudjuk a jelszót, feltárja a kaput. Ha nem így lenne, akkor két erős gólemet kell legyőznünk, majd a náluk talált pecsételet a talapzatokra helyezve juthatunk tovább a mester termébe.



Az egyszerűen csak Makernek elkeresztelt őrült odáig fajult, hogy demi-lich-et alkotott magából, így szinte lehetetlen őt elpusztítani. Azért muszáj lesz, szóval sok sikert! A győzelem és a zsákmány begyűjtése után a szobában lévő teleport segítségével távozhatunk (az első szintre, a bejárat melletti szobába visz). Tipp! Győzelmünk után nem érdemes rohanvást távozni, mert a teremben található egy különleges szerkezet, amelynek a sorcerer és a wizard karakterek tulajdonosai fognak örülni, itt ugyanis elkészíthetik saját kis kedvencüket, egy gólemet. Aki eddig szorgosan gyűjtögetett, annál meg kell, hogy legyen minden alkatrész (lábak, kezek, test és fej), valamint szükség lesz a mesternél talált aktivátorra is... A többit rátok bízom, nekem sajnos ezt nem volt lehetőségem kipróbálni.

A szigeten, mielőtt visszamennénk a révészhez, el kell intéznünk a dolgot Dahannával. Ki-ki döntse el, mit tesz: a szürke törpéket megvesztegethetjük, megfenyegethetjük és meg is ölhetjük.

Ezek után nem is marad más, mint visszahajózni a szigetre, ahol sajnos rossz hír vár...



Megjegyzés! A második alkalommal ez volt az a pont, ahol elsodortak az események, és már nem volt lehetőségem az undead tanyát felkeresni. (Az első végigjátszás során az illithidek maradtak ki.) Úgy tűnik, két szövetségest szerezhetünk és kettőt tántoríthatunk el Valsharess mellől, egy segítője mindenképpen marad. Bár lehet, megoldható úgy is, hogy kiiktatjuk mindhárom szövetségest, de mellénk csak egy áll. Talán gonosz partival kipróbálom ezt is...

Következzen hát az élőholtak tanyájának leírása, bár ha az én végigjátszásom szerint haladtok, nem jutottok el ide (pedig a Vixthra igazán szórakoztató ellenfél).

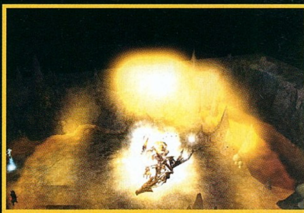
Drearing's Deep

Talán itt fogadnak minket legkedvesebben, Cordigan, a gnóm igazán kedves házigazda, még ha népe csak "félig szabad" is.

Hamarosan megtudjuk, a gongot megkongatva egy pap jön elő, s kiválasztja az új áldozatot. Ez hát a bejutás útja, kongatnunk kell...

A templom első szintjén semmi különös nem történik, csak csatlósunk osztja meg rossz érzéseit a hellyel kapcsolatban. A másodikon azonban különös oltárt és egy könyvet találhatunk, melyben a helyi kultuszról olvashatunk. A közelben talált fekete gyöngyöt az oltárra helyezve fegyverünket új képességgel ruházhatjuk fel (ability drain). Innen haladhatunk fel és le is. Érdemes előbb felfelé menni...

Sodalis kemény dió lesz, megállítja az időt, ezalatt kényelmesen felgyógyítja magát stb. - nagyjából az őrült gólemmester nehézségi szintje lesz, a játékban egyszerűen csak "lehetetlenként" jelölik (na, de itt mi vagyunk a főhősök, és nem ők, nem igaz?!).



Vixthra többször is újraéled, hacsak...

A kriptába az egyik ládában talált kötélen ereszkedhetünk le. Itt egy pap köszönt minket; azt hiszi, mi leszünk a következő áldozat. Hát nem. A nála talált energiagömb lesz az első, ebből a tárgyból egyre többre lesz szükségünk, hogy az ajtókat "feltörjük" (nyugatra 1, keletre 2, majd északra 3 kell, de a már használtakat levehetjük a talapzatról). Mivel a szint tele van vámpírokkal (senkit ne tévesszen meg a monk elnevezés), ezért nagyszámú fakarót érdemes felhalmozni, különben hiába öljük meg őket, regenerálódnak, és újra feltámadnak. Rengeteg összetörhető fa tárgy van itt (asztalok, székek, ládák stb.), mindig legyen nálad karó!

A legborzongatóbb szerkezet, amit itt találhatunk egy kínzóeszköz lesz. Ha meghúzzuk a kart, Lavoera vérét ontjuk... e kultusz tagjai most éppen az ő véréből készítik gólemeiket. (Itt megkínozhatod magad is, ha Káosz pontokra vágysz.) Ha nem ölöd meg a lányt, és legyőződ az ármymestert, akár meg is mentheted az életét (segíthet a Valsharess elleni csatában).

Végül, igaz, már megöltük Sodalist, ám ő is élőholt, ezért meg kell küzdenünk vele még egyszer, mielőtt a kultusz imádott teremtményének barlangjába ereszkednénk... Tipp! Keresd meg a pap nyugvóhelyét, tedd halandóvá, és aztán végezz vele.

Ekkor jöhet a nagy megmérettetés, hiszen a sokat emlegetett Vixthra egy élőholt sárkány, egészen pontosan dracolich a szentem. Első kalandozásom során iszonyatos nehézségek és áldozatok árán öltem meg, majd éppen kezdtem örvendezni, ám hamar az arcomra fagyott az üdvözült mosoly, amikor a barlangban az egyik sárkány csontvázba visszatért az "élet", és küzdhettem meg vele újra... és újra... load game.

A megoldás a terem északi részében található keskeny ösvényen át érhető el. Sajnos ezt halálos csapda őrzi, ezért óvatosan! A hátsó szobában találjuk azt

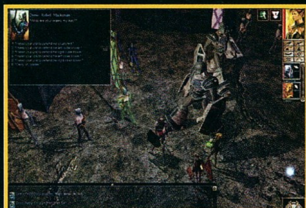
Deekinnek



Kedves Deekin! Többször is kérdezted, de nem válaszoltam, így megkésve bár, de megteszem. A sztalaktit lefelé nővő, függő cseppkő, míg a sztalagmit felfelé nő, tehát áll. Egy újabb kaland reményében, Huath

a tárgyat (phylactery), amelyik e lény esszenciáját őrzi, így ha megsemmisítjük, Vixthra többé nem támad majd fel. Persze így sem lesz könnyű, egyszer-kétszer mindenképpen meg kell őt ölni, így érhetjük el, hogy az élőholt sereg ne jelenjen meg a közelgő csatában.
Távozásunkkor még egyszer találkozunk Cordigannal, az immáron valóban szabad nép vezetőjével.

Véget ér egy fejezet...
Bármilyen sorrendben is haladtál a szövetségesek likvidálása, illetve szerzése terén, előbb-utóbb eljön az a pillanat, amikor már nem tehetsz többet, bekövetkezik, amit oly vegyes érzelmekkel vártál, Valsharess megtámadja a várost, melyet amúgy is belső viszályok tépáznak. (Te is elárulhatod a Látnokot, ha úgy tetszik.)
Az ütközet több hullámban zajlik majd. Először a peremvidéken vezényelhetjük a seregeket, és állhatunk helyt magunk is. Ilyet szerepjátékban még nem láttam, fantasztikus volt. A város alakulatait és a szerzett szövetségeseket a zászlóvivők segítségével irányíthatjuk. A tényleges ütközetben ez már nehézkes (óriási káosz lesz), de az elején jól kialakított védelmi rendszert nem kell variálni. Nem taglalom, íjászok a tornyokba, kell valaki a lövegekhez stb.
A következő fázisban Valsharess seregei a kikötő felől betörnek a városba. Ekkor a feladatod a támadók rohamának megfékezése, és a Látnok életének védelme (ha ő meghal, elbuksz te is). Ha "gondoskodtál" a szövetségesek likvidálásáról, nem lesz nehéz.
A végső megmérettetés a hatalomvágyó drow hölgy tróntermében vár, ahol magadra leszel utalva (ezért az előző rohamoknál okosan gazdálkodj a rendelkezésedre álló mágiával). Szerencsére Mephistopheles gondoskodik arról, hogy ne kerülj súlyos hátrányba - elárulja híven sosem szolgált úrnőjét, és elpusztítja az őt övező hölgykoszorút. Azonban amikor legyőződ a hisztis kisasszonyt, magad is bajba kerülsz, mert az ördögi teremtmény elszabadul... Sajnos a vég ekkor elkerülhetetlen, hamarosan ott sétálgatsz majd a holtak birodalmában, s e fejezet véget ér.



A csapatok vezéreinek mondhatjuk meg, a peremvidék mely területén foglalják el állásaikat.

3. FEJEZET

Gatehouse
Sorsunk elkerülhetetlen, nincs módja annak, hogy megússzuk ezt a "kudarcot", Baator nyolcadik poklában térünk magunkhoz, ám mielőtt kilépnénk az elveszett lelkek városába, válthatunk néhány szót a Kaszással...
Sajnos hamar kiderül majd, az egyetlen utunk megszabadulni innen, ha megtudjuk az ő igazi nevét - megszerezve ezáltal a hatalmat, mellyel utasíthatjuk őt, engedjen vissza minket Toril világába. Természetesen rengeteg hasznos információt húzhatunk ki belőle, mielőtt távoznánk innen, addig érdemes vele társalogni, amíg csatlósainkat is magunk mellett tudhatjuk újra (szükségünk is lesz rájuk).
Mielőtt kilépnél a városba, jó, ha tudod, pokol ide vagy oda, iszonytató, mondhatni csontig hatoló hideg lesz odakint...

City of Lost Souls. E település különösen borzongató, látszólagos békéje csupán a felszín, míg a mélyben... Az elenyésző lelkek sikolyai csak fokozzák az amúgy is libabőrt okozó hangulatot, így nem véletlen, hogy mindenki elvágyik innen, ám sajnos úgy tűnik, a helyzet jórészt reménytelen, a lakók esszenciáját Mephistopheles rendre elszívja, hogy animálja élőholt seregeit. A polgárok tábortüzek mellett melegednek tehetetlenül figyelve társaságuk fogyatkozását, várva saját végüket. Amint kilépünk a kapu őrétől, beszélgessünk el a közeli tűznél melegedőkkel (mire mindent megtudunk, egyedül maradunk). Az elveszett vezér története fájón ismerős lesz, bizonyára mindenkiben azonnal felmerül majd Aribeth neve...
A jobb sorsra érdemes harcosnőt megtalálhatjuk e sivár helyen, sőt szó szerint megolvaszthatjuk jégszívét, ha teszünk érte. A városban hamar találkozunk majd egy különös teremtménnyel (scivener), aki kutyaként követ minket, és ha megfejtjük vízióinak jelentését, s megfelelő sorrendben elkísérjük őt a városban bizonyos oszlopokhoz (treason, dimension, infinity), akkor feltárja nekünk a barlang bejáratát, amelyen át eljuthatunk a jégbe fagyott Aribeth-hez. A kiolvasztott leány sajnos ránk támad majd, de halálosan sebesülten már szóba elegyedik velünk, sőt, ha jól forgatjuk a szavakat, újjászülethet, és akár mellénk is szegődik.
Kocsma (Hellbreath Tavern) - Úgy tűnik, nincs város kocsma nélkül, legyen az akár a sokadik pokolban. Itt is van ivó, melynek bejáratánál találkozhatunk egy lánnyal, akitől megtudhatjuk, hogy egy bizonyos növénnyel (velox berry) tüzet gyújthatunk (gyűjtsük hát mi is szorgosan a továbbiakban). A kocsmában nem lesz szükségünk oltalomra a gyötrő fagy ellen, ráadásul van itt néhány kulcsfigura is. A legbelső teremben megtaláljuk



kedvenc kovácsunkat, aki úgy tűnik, megtalálta itt is a számításait, mágikus fegyvereket kovácsol, és kereskedik is (legfeljebb 50000 aranyat ad tárgyainkért). Említést érdemel még Arden Smith is, akitől erőszakkal vagy kártyajátékkal érdemes megszereznünk a trombitát. (Ha megtámadjuk, senki nem siet majd a segítségére.)
Még valami, itt a kocsmáros egy méretes sárkány, aki nem túl közlékeny vendégeivel kapcsolatban, ám szívesen készít szívmelengető varázsitalt öt bogyóból (ez tábortűz gyújtása nélkül felel meg a háromadagos melegedőnek).

Quarry Office - a kőfejtő irodájában találjuk Gru'ult, akinél egész jó cuccokat vehetünk (és persze eladhatunk), ha előbb megoldjuk az 5-ös gépnél felmerült gondot. (A lusta imp ügyét beállítottságunktól függően több módon is lerendezhetjük.)




Legalább 1 millió aranyra lesz szükséged, hogy minden fontos nevet megtudj!

Templom - Itt az alvó ember szentélyébe kell bejutnunk. Például úgy, hogy megválaszoljuk Dharvana kérdéseit. Az öt rejtély megoldásában a városi polgárok segíthetnek (1. maga Dharvana mondja el, 2. weary quarry slave vagy worker, 3. sullen pilgrim, 4. a templomban lévő könyvben van a válasz, 5. a Kaszás és Aribeth).

Amint megzavarjuk a mestert (akár a trombitával, akár torkának elvágásával), felbukkan, és megtámad minket hű szolgálója, akit sajnos le kell vernünk (a medálja fontos lesz!). A kriptában majd különleges gyűrűre tehetünk szert, amely nélkülözhetetlen továbbjutásunkhoz. A több hullámban érkező élőholt hordák után a talapzatokon megtaláljuk az ékszer három darabját, amelyeket az itt olvasott versben leírtak szerint kell összeillesztenünk; a sorrend: H(ope), F(aith), L(ove). A kész gyűrűt felvéve rózsaszínben láthatjuk a világot, melyben megtaláljuk a jelzést is, merre tovább. Mielőtt azonban követnénk a nyilakat, érdemes kinyitni a felbukkanó ládákat, és visszatérni az alvó csarnokába is, ahol az oltáron különlegesen értékes sisakot találhatunk.

Wastes of Cania. A rejtély megfejtéséhez egyre mélyebbre kell hatolnunk a fagyos pusztaságban. Az első akadályt jelentő őrző (Guardian of the Path) megsemmisítése után a sensei nyakékét kell használnunk, hogy átjussunk a sziklaomláson (föld elementál forma). A következő térségben trollok tanyáit kell megpucolnunk, valamint farkasformával értékes zsákmányt szerezhetünk, de nem tudjuk a nyilakat követni, egyelőre. Az asztrális ajtón át be kell lépnünk egy különös és mókás lény tanyájára, aki ráadásul azonnal lenyúlja a páncélunkat...

The Mimic's Nest. Ebben a labirintusban egyetlen fő célunk van, meg kell szereznünk azt az ördögi tárgyat, amellyel a mimic is könnyedén kapaszkodik ide-oda - és ez nem más, mint egy kéz (demonic hand).

Az első szinten a látásunkat megváltoztató gyűrű le- és felvételének váltogatásával juthatunk tovább. Persze számos ellenség tör életünkre, ami nagyon kellemetlen, hiszen a pimasz "láda" ellopja páncélunkat.

A második szinten a mimicet a labirintus közepébe kell csalnunk, hogy a tüzes szerkezet segítségével elkaphassuk. Ehhez össze kell szednünk legalább 3-4, számunkra értéktelen ékkőkupacot, mert valamiért ez a kis fickó vonzódik hozzájuk. A csalétket megfelelően elhelyezve elkaphatjuk őkegyelmét, bár vigyázni kell a portyázó patkányokkal, akik lenyúlhatják a csalinkat.

A kezet majd Gargamesh halála után találjuk meg, ezután a labirintus középső részében található asztrális ajtón át hagyjuk el ezt a különös "fészket".

A kéz segítségével már ismét követhetjük a gyűrű által jelölt utat, hogy aztán néhány trollcsapat leverése után újabb, régi ismerősbe botolhassunk. Az áruló Grimgnaw és csapata kemény dió lehet, érdemes pihenten érkezni, és először Balpheront, a lich-et likvidálni. A csalfa monknál lesz a raktárt nyitó kulcs, és itt apró tündérkévé válva (használd a medált!) tudunk átjutni a hordók és a ládák közt, hogy ott aztán aktiváljuk a kapcsolót.

Puzzler's Sepulcher. A közelben feltáruló, vészjósló bejáraton át eljuthatunk a rejtélyek termébe, ahol valóban érdekes feladatokat kell teljesítenünk. A lávával övezett járdaszigeteken lassan mozgó nyilakat láthatunk, és ha aktiváljuk a kapcsolókat, mindig ezek irányában kerülünk tovább. A cél pedig nem csak az átjutás, hanem az is, hogy az itt található szobrok alatt lévő szín is egyforma (kék) legyen (a robajló hang segít!). Ha ezt megoldottuk, akkor a vízköpőket az ajtó irányába kell fordítanunk, majd aktiváljuk a villámlást.

Ezután az ördögi kézzel juthatunk előre, és minden egyes négyzetméterért meg kell majd küzdenünk, míg el nem érünk egy újabb őrzőhöz. A cseppet sem egyszerű küzdelem után újabb portál nyílik meg előttünk, amely a Knower of Places nevű illetőhöz vezet. Nála lesz az alvó ember gyűrűjének 4. darabja, amelynek birtokában még mélyebbre kell hatolnunk Cania birodalmában, túl a jeges labirintuson, míg el nem érjük a fagyóriások települését, ahol ismét szükségünk lesz a mimictől szerzett kézre ahhoz, hogy a kilátástalan csatába bonyolódott démonok és ördögi teremtmények között eljussunk az egyetlen működő katapulthoz. Ezt föld elementál formában átdobhatjuk a jégbörtön blokkhoz, hogy aztán kirobbantsuk az ott sínylődő foglyokat egészen addig, míg meg nem találjuk, akit kerestünk, a nevek ismerőjét (Knower of Names). Ő lesz az, aki megfelelő juttatásért megmondja nekünk a neveket (pl. Deekin, Valen, Aribeth - 200000 arany, a Reaper nevéért az amulettet kell odaadni, míg Mephistopheles neve 500000 arany). Igaz, a hölgy az életünket megkeserítő démon nevét nem akarja megmondani, de ha megveszszük az ő nevét, akkor hatalmunk lesz felette, így megparancsolhatjuk neki, hogy tegye meg (sajnos fizetni mindenképpen kell).


A főellenséget nem muszáj harcban elpusztítani.

Tipp! Ha esetleg pénzhiányban lennél, ne feledd, valószínűleg nálad van még a dzsinnt megidéző üveg, s ő boltként is funkcionál, bár 10000 aranynál többet semmiért sem ad.

Ha bevásároltunk a nevekből, máris megkérhetjük a hölgyet, hogy jutasson vissza minket a városba. Itt érdemes betérni a templomba, és elvarrni a szálakat, majd jöhet a Kaszás, aki igaz nevének hallatára kénytelen lesz visszaengedni minket a bajba jutott Vízmélybe.

Waterdeep. Mielőtt sor kerülne a végső csatára, Mephistopheles megpróbálja majd ellened fordítani társaidat. Deekin lojális, a többiek attól függően reagálnak, hogy milyen kapcsolat alakult ki köztetek (pl. szerelem), illetve tudsz-e hatni rájuk. Ne feledd, igaz nevük ismerete is hatalom a kezedben. Ha megvetted Mephistopheles nevét is, tulajdonképpen harcolnod sem kell, egyszerűen elküldheted a pokolba (Csúcs, nem?!), de az ádáz és bátor kalandozók meg is küzdhetnek vele. Aki ezt teszi, még utoljára ne feledkezzen meg a mimictől szerzett kézről, amely sokat segíthet az elementális támadások bizonyos sebzéseinek elkerülésében.

„Doom doom doom! Doom-doom doomity doom! Doom doom doom!" - Deekin (saját szerzemény)

... Azt mesélik, Vízmély városa szebb, mint valaha, Durnan újjáépítette fogadóját, s a falon egy hős képe függ, akiről a fogadós szívesen mesél a kandalló tüze mellett...

Lily



Élenjáró vagyok. Most éppen a tavaszi fáradtságban. Régebben élenjáró katona is voltam, persze az máig sem tudom, mi alapján kaptam ilyen kitüntetést, mert katonának sok minden voltam, csak élenjáró nem, de sebaj, legalább ez a jó kis szó megmaradt belőle, szóval mondom, élenjáró tavaszi fáradt vagyok, tök jó. Már amennyire egy tavaszi fáradtság lehet tök, meg jó, és egyébként is, mintha ezt nem is tavaszi fáradtságnak hívnák, hanem lustaságnak, de talán ennyire ne mélyedjünk bele. Igazán csak arra akartam kilyukadni, hogy boldogságos tavaszságot kívánok mindenkinek, mire ezek a sorok megjelennek, addigra ez az éppen aktuális mondanivalóm, és bár megegyeztünk már abban párszor, hogy elvileg ez itt nem meteorológiai szakrovat, hanem valami merőben más, de mit tegyek, ha éppen nem történt semmi érdemleges, amiről be kellene számolnom. Az is igaz, hogy lehetne sokkal rosszabb is, egyszóval örüljünk együtt, és nézzünk pár levelet a havi felhozatalból.

Na, azért mégis csak eszembe jutott valami. **Nemnemnem, semmi pánik! Igazából csak egy levrov szolgálati közlemény, egy kis gondolatcafatka a LExtrával kapcsolatban. Ja, várjatok, ezt se mondtam, szóval igen, a Levrov Extra átesett a keresztelőn, és a semmitmondó gyermekkori neve helyett mostantól LExtra néven fogom emlegetni. Na szóval, folytatom, mostantól a Lextrában, ha valaki azt szeretné, hogy publikus legyen az elérhetősége, nyugodtan írja bele a levéltörzsbe, nem fogom kiszedni. Mondjuk, ki eddig sem szedtem, de bele sem írtam, és ezután sem teszem, rátok bízom a döntést. Ha nem írtok bele címet, akkor nem lesz, ha írtok, és a levél publikussá tehető, akkor lesz benne, egyszerű. Egy levél publikussá válásának feltételei: tartalmilag elfogadható legyen, tehát ne tartalmazzon semmi illegálist, és a levélíró ne kérje, hogy ne közöljem sehol. Alapesetben a levrovba érkező leveleket tehát bármikor közölhetőnek veszem. Akkor erről ennyit, uff, szóltam.**

Gépajánló. Hello! Rendszeresem veszem az újságot, és TÖK JÓÓÓÓ!!!! Szóval azt akartam kérdezni, hogy milyen gépet vegyek, de nem akarok túl drágát, kb. 100000 és 200000 közötti áron! Lécci írjál („írjatok") össze egy gépet! Léccí írj vissza! Előre is köszönöm: Markó

Nos, kívánom neked, hogy minden óhajod így teljesüljön. Rágom már egy ideje a Hunor fülét, hogy legyen valami hasonló a hardver rovatban, mert már kezdem kicsit unni, hogy ilyennel is engem szoktak szekálni, és hát mi közöm van nekem ehhez. Testvérlapunkban, a Magyar PC Magazinban rendszeresen van ajánló, melyet a beérkező olvasói kérések alapján állítanak össze. Mostantól mi is fogunk ilyent csinálni, az majd kiderül, milyen rendszerességgel, talán lesz minden hónapban, talán nem, ez függ attól, hogy van-e érdemi árváltozás a piacon, meg attól is, hogy van-e olyan hardver téma, amelyiknek feltétlenül helyet kell szorítani. A tematika meg majd kialakul igény szerint, most fogunk neked és az átlagos vásárlónak ajánlani ilyen 100-200 pénz közötti gépet, lesz egy hústorony, meg még valami, aztán később meg, ahogy alakul. Írjatok, mit szeretnétek, végül is a lapnak olyannak kell lennie, amire igényetek van. Nagyon fontos: NE nekem, Huncimanó e-mail címe megtalálható az impresszumban. (Súgok, nehogy véletlenül ne találjátok meg, és nekem írjatok: hunor@ipma.hu)

(No akkor itten általvéve az beszélgetés vezérfonalát, a következőket fűzném hozzá az nagyhasú barátom szavaihoz: Igen. Bővebben: minden úgy lesz, ahogy azt ő fentebb írta. A konfigajánló ettől a számtól indul, nyugodtan bombázhatjátok mindenféle extrém igényekkel Braz bátyót, pl. hogy lehet S3 Trio-ból R420-at gyártani és hasonlók. Hunor, avagy Huncimanó, kinek ahogy tetszik.)

Érdekes kérdés. Üdvözöllek Brazil koma! Ezt már rég meg akartam kérdezni, a nevedből adódóan: neked az afro nők az eseteid??? (Bocs Lily, de még nem találkoztunk.)

Egy gondolat erejéig álljunk meg, mielőtt rátérnénk a levél érdemi részére. Már megbocsáss, de, khm, szóval úgy találom, hogy földrajzi ismereteid némileg, mondom, csak némileg de nem lennének teljesen precízek. Most én itt nem akarok földrajzórát tartani, de azért bátorkodom megjegyezni, hogy Brazília és Afrika relatíve igen messze esnek egymáshoz a földgömbön, valamint a rajta lakó embertípusok is eléggé különböznek. Egyébként nem, nem az afro nők az eseteim, de nem is tudom megmondani neked, hogy pontosan micsoda. Igazából nem az tetszik, hogy fehér, barna, vagy zöld egy nő, hanem az, hogy az összkép milyen. Pl. hiába van valakinek szép két nagy... szeme, ha agyilag egyébként sötét, mint az éjszaka, az nekem nem jön be. Ha ilyenektől elvonatkoztatunk, és csak a kinézetről van szó, akkor persze más a helyzet, sok minden tetszik, könynyebb elmondani, mi nem: a manapság állati trendinek tartott, összeaszott, mell nélküli, zörgő csontú, vasággyal együtt 40 kilós, 15 éves koruktól vastagon vakolt arcú nőstények, akik müzlin kívül mást nem tudnak megenni, tipikusan nem nagyon jönnek be. De maradjunk talán a PC vonalon, nem ez a fő téma.

Na mind1, nem is ezért írtam. Egy (számomra) igen nagy problémával kapcsolatban zargatlak. Rájöttem, mi hiányzik az életemből (na igen, tudom, mire gondolsz, nem az). Szóval, a verekedős játékok???? Miért nincs ilyen PC-re??? Ugyanis nekem csak PC-m van, így nem tudok TEKKEN-ezni, pedig az jó. És különben is, ha szaros konzolra tudnak ilyen játékot csinálni, akkor Personal Computerre miért nem??? Most kénytelen vagyok a már rég porosodó Mortal Kombat 4-gyel játszani, de a grafójától nem tudom, mit csináljak. Mondjam meg a Midway-t anyunak?? :) Mondjuk azt az új One Must Fallt ez is kenterbe veri, de ez nem nagy érdem. Segíts! Reménytelen??? A Levrovba uccse rax be, úgyhogy már nem is reménykedem. Na Tsá. Amúgy über a magazin! Most fizettem elő egy évre. Mit szólsz? Almer

Az igazat megvallva, egészen pontos választ én a bajodra nem tudok adni, de vélhetően, ha azt mondom, hogy PC vonalon egész egyszerűen nem éri meg ilyen típusú játékot kiadni, akkor nem állok messze a valóságtól, hiszen nyilván nem arról van szó, hogy egy átlagos, játékra összeállított PC ma kevesebbet tudna, mint akármelyik konzol. Egy-egy jobban sikerült "verd szét a pofámat" típusú játékot konzolon akár milliós példányszámban tudnak eladni, ugyanez PC-n jó esetben néhány százezer, nagyon kevés játék van, amelyik milliós nagyságrendű eladást ér meg. Szerintem ebben minden benne van, nem nagyon kell tovább magyarázni. Nem véletlen, hogy a verekedős és úgy általában az akciójáték műfaj nagyjai nem is foglalkoznak PC-vel, a relatíve sok munka árán megkeresett nem túl sok bevétel nem nagyon vonzó. Mára nagyjából kialakult, hogy melyik típusú játékot mire készítik el, tetszik vagy nem tetszik, ez van. Aki olyan típusú játékkal akar játszani, mint amire neked is van igényed, beslattyog a sarki boltba, megveszi a konzolt meg a játékokat, és játszik, pont. Namármost, hogy te ezt itt Európa anyagilag kevésbé jól eleresztett részén nem tudod megtenni, senkit sem érdekel.

Én azt gondolom, hogy előbb-utóbb azért felbukkanhat egy új feltörekvős PC-s fejlesztő társaság, akik valami verekedős stílusú programmal akarnak robbantani - bár ha kiadót keresnek, azok meg úgyis azt mondják nekik, ha jó a cucc, hogy itt a PS2 meg a Cube és az Xbox, tessék csak szépen erre csinálni... Egyébként ez a kérdéskör akár a hónap témája is lehetne, fel is teszem a kérdést pár szerkesztőségi tagnak, hátha hajlandók ideírni a véleményüket.

-=Flatline=-: *Verekedős játékot nem konzolon játszani olyan, mint a két szép nagy szem két szép nagy mell nélkül. Tessék szépen megvenni a konzolt, és überkirálytáposan baromi jót játszani a verekedős gámákkal azon, mert ott térdig gázolhatsz bennük. A PC, az más tészta, PC-t az RTS-ekért és az FPS-ekért vesznek elsősorban... Tudod, hogy megy ez :-)*

PPéter: *Egész egyszerűen nem lehet rendesen irányítani billentyűzetről egy többszermélyes verekedős játékot, a különböző kontrollerek (pláne nem egy, hanem rögvest két darab) nem túl gyakorta fordulnak meg a PC-k körül. Ennyi a titok, most megtudtátok. Ha minden PC-hez gyárilag járna két szép futurisztikus gamepad, lenne bunyós játék is, dögivel. Teccikérteni?* **(Játsszunk Tekken kettőt, ketten kettőt - mondta Ppéter, majd kizavartuk a szobából. Braz)**

Wareztéma. Szevasz Braz. A múlt havi elgondolkodtató levélhez - a warezolásról és lebukásról - szeretnék hozzászólni pár dolgot. Először is, teljesen igazatok van. Én is jobban szeretem, ha otthon eredetiben vannak meg a játékok. Annak ellenére, hogy a gameres játékokat leszámítva 5 éves számítógépes pályafutásom alatt mindössze 8-10 játékot rendeltem/vettem meg. Hogy miért? Természetesen az ára miatt. Ha valaki szeret játszani (persze nem éjjel-nappal), és nem istentelenül béna, akkor a szerepjátékokat és a stratégiákat leszámítva minden játékot be tud fejezni 1-2 hét alatt. Ez az én személyes tapasztalatom. De ha én csak eredetiben veszek játékot, amire kb. 2 havonta van lehetőségem, és akkor sem a még teljes árú játékot veszem meg, szóval akkor 6-7 hétig nem tudok semmivel játszani. Ez itt a probléma. Ráadásul, ha most kijön egy új, jó game (pl. KOTOR), és játszani akarok vele, akkor gyakran 1 évet is várnom kell, míg lemegy az ára a számomra elfogadható szintre. Tudom, erre az lenne a legjobb megoldás, ha egyáltalán nem warezolnának a népek, és így a játékok árai talán olcsóbbak lennének, de ez lehetetlen. Hát ennyi. Ha van rá mód, tegyél be az újság Levrovjába. Légyszi, légyszi, légyszi. A viszont írásra. GÁBOR

Ebben a levélben bizony benne van egy nagy igazság. Sajnos valóban úgy van az mostanában, hogy a játékok alig kötik le valamennyi időre az embert, ennek okát már hosszabban lehetne boncolgatni, mint a Tekken type játékokét, és mert a téma lényegesen több helyet emésztene fel, ha jól

körüljárjuk, mint a levrov egésze, ezért csak úgy, a magam módján, röviden elmondom erről a saját kis véleményemet. Szerintem: 1. kezd a fejlesztési idő túl hosszúra nyúlni, hiába is akarnának mondjuk a fejlesztők nagyot domborítani, ha a kiadó minél hamarabb pénzt akar látni. Ennek szoros velejárója a tömeges patch, nem egy esetben látunk rá példát, hogy a játék még ki se jött, a patch már letölthető hozzá. 2. Egész egyszerűen NEM akarnak túlbonyolítani semmit, mert akkor nagy menynyiségű vásárlótól esnek el. Ugyanis az emberek nagy tömegei alapvetően nem hardcore játékosok, még csak nem is túl okosak vagy intelligensek, tehát ha a program túl összetett, tele van komoly fejtörőkkel, akkor az a nagy tömegnek nem kell. 3. Na, és ha túl sokáig elvannak egy játékkal a népek, akkor ki és mikor fogja megvenni a kiegészítőket??? Összefoglalom: a játékgyártás mára IPAR lett, nagyon régen kiderült már, hogy több pénz van és lesz benne, mint mondjuk a filmkiadásban vagy a könyvekben. Mégis, mit vártok, ez a világ ilyen, minden a pénzről szól manapság. Kivételek természetesen vannak, és nagy tisztelet illeti őket.
A játékárakkal kapcsolatban két megjegyzést tennék: először is természetesen nem lennének olcsóbbak, ha nem lenne egyáltalán warezolás, ez komoly meggyőződésen, másodszor pedig az nagyon sajnálatos, hogy itt, ma Magyarországon ilyen az anyagi helyzet, mint amilyen, de ez sem nagyon hat meg innen nyugatra és a kacsaúsztató másik oldalán élő többsejtűek közül sem senkit. Nem is nagyon foglalkozik velünk senki, nem vagyunk nagy piac, de természetesen a másolás itt is tilos. Nem is lenne utóbbival semmi baj, kenyeret is veszek a boltban, és nem lopok. Csak azt meg tudom fizetni. Nem tartom jónak a warezolást, de tény, hogy van. Viszont ha nem lenne, és mindenki csak ahhoz tudna hozzáférni, amit meg tud venni magának, akkor bizony az emberek nagy többsége expresszvonati sebességgel butulna el, és nem nagyon értene semmihez. Ez azonban nem mentség semmire sem, a törvény, az törvény. Jóllehet a törvények, különös tekintettel a szerzői jogi és hasonló dolgokra, nem a fogyasztók érdekeit védik, és lassan ott tartunk, hogy azon kívül, hogy fizess, és vedd meg, másra nem is lesz joga senkinek. Egy dolgot lehet tenni, ha valami nem tetszik, azt nem vesszük meg. Persze akkor meg jön az, hogy azért nem fogynak a cuccok, mert az emberek lemásolják, ellopják stb. Érdekes módon soha senki kiadói oldalon (mindegy, hogy zene, film, program) nem veszi észre, hogy a legtöbb dolog, amit csinálnak, egyszerű tömegcikk, kommersz műanyag másolat, lagymatag bóvli, amire olyan nagy igény nincs, még lemásolni se... További, a témával kapcsolatos érdekes hozzászólásokat a LExtrában olvashattok, és persze továbbra is várom a hozzászólásokat.

Locsolóvers. Szia Brazil! Légyszi, segíts nekem! Nem tudsz egy jó húsvéti locsolóverset? Tomi
De, tudok. *<Sajnos a szerkben vagyunk, így most nincsenek nálam a tavalyi gyöngyszemek, de ha eszembe jut, megkeresem neked, még akkor sem lesz késő. Mondjuk, hódítani nem fogsz velük, viszont saját szerzemények, tőle, jórészt nekem. ;) Lily>*

DVD-re teljes játék. Hello Brazil! A teljes játékok hiányához annyit mondanék, hogy néhány olyan játékot, amelyik a megjelenésekor nagyon jónak számított, de most már régi, azt meg lehetne próbálni a lemezre feltenni (pl.: UFO, Diablo 1). Az újság nagyon tetszik, csak így tovább. Üdv, Károly
Sajnos ez nem olyan egyszerű. A közeljövőben szinte kizártnak tartom, hogy például okáért a Blizzard azt mondaná, hogy tessék csak, tessék, itt van a Dio1, és lehet vinni ingyért. Még pénzért sem adnák oda mellékletre... Attól, hogy egy játék régi, nem következik az, hogy a kiadó szabadon elérhetővé teszi - bár vannak kivételek. LaWMaN nagyon rajta van a figyelésen, amint akad valami, azt legattereli, és már nyomatja is a DVD-re.

Leleplezés. Üdv néked, ó nagyfőnök! E havi tényfeltáró riportunk az nagy megbecsült Broáf "Satyi" Sándorról szól: nevét nem onnan kapta eme mélyen tisztelt és megbecsült fiatalember, hogy (nyilván 1 nagyobb buliban, vagy 1 vendéglátóipari 1ségben, túlzott alkoholos állapot következtében) belehányt (BROÁÁF) a sapkájába (SATYI)?:). Vagy, ha nem, tárjátok fel eme rejtélyt!!!! KÖVETELEM!!!! Na, további jó fürdőzést, üdv. a gumikacsáknak/-nőknek! Üdv.: Dave Mustaine
Közel jársz a valósághoz. Pontosítok: nem (csak) 1 nagyobb buli, semmi sapka, de a lényeg stimmel.

Képek. Hi!! Láttam a legújabb képeteket. Nagyon JÓ!! Fenomenális!!! Ki küldte? Kitüntetést neki!! Üdv: Lucas-Arth
Fotósóp!!! Sajnos muszáj vagyunk torzítani, túl szépek vagyunk, és nem hiányzik, hogy túl sokan rohanjanak le minket. Bizony.

Kiábrándítás. Helló, Lily! Légy szíves küldd el nekem, hogy honnan tudnám letölteni a Might and Magic IX végigjátszását! Köszi: Üdv: Gustafson
Helló Brazil! Már elég régen írtam eme fenti emilt Lilynek, de nem nagyon válaszol (gondolom, fontosabb dolga is van) Ha esetleg a Te becses személyed tudna segíteni nékem, azt nagyon-nagyon +köszönném. Üdv: Gustafson PS.: Ahogy Hamlet mondaná: Two Beer or not Two Beer.
Szépségeim, kedvességeim, szívemnek csücskei. Ne érezzétek úgy, hogy nem foglalkozunk veletek, de az ilyen jellegű kéréseket nem áll módunkban teljesíteni. Elmondom, miért: ez itt egy újság. Újságot készítünk. Ezzel munka van. Sok. Emellett nem jut idő arra, hogy ilyen személyes jellegű kéréseknek eleget tegyünk, valamint ilyenekről levelezgessünk. Ilyen levélből, nem csak "küldj leírást" stílusúra gondolok, érkezik sok. Ha mindenre válaszolnánk, akkor nektek lenne jó kedvetek, de újságotok nem. Kérlek, sírva kérlek titeket, hogy értsétek ezt meg. A küldj leírást dologgal kapcsolatban mindenképpen megemlíteném, hogy ha leírást mi nem csináltunk, akkor nem fogunk senkinek sem gyártani, sem előkeresni (egyébként ti is keresgélhettek, az internetet lehet néha nem csak pornó oldalak nézegetésére használni, nagy dolog ám a Google), ha meg az újságban megjelent, akkor az már a kiadó tulajdona, ergo nem küldhetjük el. Van, amit a Gamer Online (gyk. www.gameronline.hu) oldalain viszont lehet látni, viszont azt meg ti is letölthetitek. Azért nincs harag, ugye?

Sok minden a végére. Helló Braz! Nem feltételezed, hogy kezd komollyá süllyedni a levrov? Hmm? Hová tűnt az antik Brazil, aki minden rötyögni valót belehelyezett a levrovba? Hová tűnt az a Brazil, akinek a világmindenségben a legjobb volt a humorérzéke? Hová tűnt az a Brazil, akinek a favoritja volt a sör, a gumicukor és a nők? Kérvényezem, térj spirituszhoz!

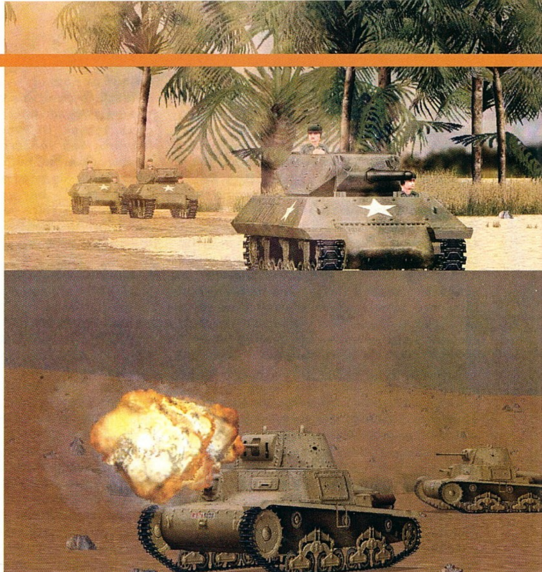
Öregszem, na. Meg egyébként is úgy gondoltam már, sokakkal együtt, hogy nem ártana, ha nem csak a fent említett ökörségek lennének, személy szerint szeretném elérni, hogy néha, akárcsak nagyon néha egy-egy témán elgondolkozzatok. Bizony. Ilyen dolgaim lettek. A sört még mindig szeretem, rulez, csak van valami bajom, amitől nagyon rosszul tolerálom mostanában a legkisebb alkoholmennyiséget is, állítólag az emberek ilyenkor orvoshoz szoktak menni, lehet, kipróbálom. Mindenesetre, ha ezt elfelejteném, és másképp alakul, mint ahogy tervezem, akkor szórjatok majd szét valahol, a legjobban a Himaláját szeretném, de tudom, erre kevés esélyem van. Ha meg nem Himalája, akkor esetleg az lehet még, hogy előfizetői akció keretében majd egy-egy grammot kisorsolnak belőlem, hátha jó reklámanyag leszek :))) Gumicukor tök jó, egyetek sokat, ha jólesik, nekem mostanában éppen nem létszükséglet, de ahogy ismerem magam, hamarosan megint rám tör a zabálhatnék, és befalok egy pár zacskóval, majd megírom, milyen volt, ha erre van igény, akkor erre van igény. Remélem, arra már csak nem vagytok kíváncsiak, milyen amikor kifele jön belőlem... Humorérzék? Ammegmi, he? Micsoda érzelgős f*sággal próbáltok etetni itt engem??? Még ilyet.**
Más: az eddigiek folyamán szinte azért vásároltam a Gamert, mert volt odabent komplett játék, és egyebek, és relatíve olcsón! De, adott esetben nincs többé játék, már az is megpenderült a kobakomban, hogy veszek másik újságot. Egyébiránt jó a DVD designja.
Sajnos adott esetben ezt is meg kell, hogy értsük. Erre van lehetőségetek, mi azonban, mint azt már írtuk, mégis inkább újságot csinálnánk, és nem budget kiadó lennénk, illetve nem csak pár oldal hülyeségekkel összeirkált papírlap szeretnénk lenni, kvázi, mint egy olcsó játék melléklete. Ennek pont fordítva kellene lennie. Jó lenne, ha tudnánk adni, jó lenne, ha a helyzet nem olyan lenne, mint amilyen, de hát most ez van. Legfeljebb írok a levrovba nektek sört meg gumicukrot, elvégre miért ne? Sör. Gumicukor. :) Azért mégiscsak megtisztelő, hogy olvasol és veszel minket, talán mégis csak számít valamit az újság, nem csak a mellé adott üveggolyó.
Még másabb: értesítem Lucas Z-t, hogy módfelett imponált a GTA-s rovata! Elgondolkoztató.
Oks, megveregetem neki a vállát, ha legközelebb látom. Ez ugyan garantált gipszben eltöltött három hét neki, de az nem baj, legalább nem kolbászol mindenfelé, hanem a gépe előtt ül, és cikkeket ír. Ami miatt megveregethetem a vállát... :)
Megin' más: Király a GAMER! Brazil, vonszoljál befele, nehogy te is martaléka légy a téli melankóliának! Megmégmás: a Törd és a Korr irtó äszak! Körmöljenek a levrovba többet!
Ezt mondom én is. De hát ilyenek ezek. Nem írnak. Majd befenyítem őket. ***(Jó - a korr.) (Oké - a törd.)***

Ma már én sem írok tovább, a havi levrov ezennel a végéhez ért. Újólag felhívom figyelmeteket a levrov elején olvashatókra és a LExtrára, érdemes átolvasni, néhány agymenés mellett számos értelmes levél is található benne. És bár ott továbbra sem írok hozzájuk kommentárt, azért lélekben veletek vagyok ott is. De tényleg. Legyetek jók, hízzatok szép nagyra, és hát természetes, hogy mindenek előtt éljenek a csajok. Pusszancs mindenkinek.

Brazil
brazil@ipma.hu

ui: a LExtra tartalmaz egy kis extra ajándékot arra az esetre, ha esetleg nagyon elfáradnátok, és pihentetni szeretnétek agysejteteket.





SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Nem tetszik a rendszer, csinálj forradalmat!

Megesik néha, hogy az olvasók véleménye nem egyezik meg a cikkíróéval. Olyan is van, aki hangot is ad nemtetszésének. Külön öröm, ha valaki olyan korrekt és intelligens formában teszi ezt, mint Artúr. Várjuk továbbra is a kritikákat, a legjobbakat leközöljük a Gamerben.

Tisztelt Gamer Magazin!

Szomorúan olvastam a Combat Mission Afrika Korpsról írt cikket. Természetesen tudom, hogy ez a magazin, illetve annak újságírójának véleménye, azonban fellelhető benne néhány vaskos pontatlanság, ami arra késztetett, hogy e levelet írjam. Az a benyomásom, hogy a játék értékéhez képest a cikk igen rossz fényt vet, és a megfogalmazott kritikák meglátásom szerint nem mind helyénvalók. Íme a részletek:

1. Ami a leginkább szembetűnő, az a lapon megjelenő képek. Kétségtelen, hogy az Afrika Korps névvel főleg a kietlen sivatagi szînterek várhatók leginkább, azonban ennél előnytelenebb képeket igen nagy kreativitás mellett sem lehetett volna kiválasztani. Az tény, hogy a grafika nem említhető a mai mezőny 3D csodáival egy kategóriában, de a körös stratégia világában nagyon jó helyen szerepel. A járművek modelljei pedig szvsz. nagyon szépre sikerültek. Azt is megemlítem, hogy a játékot úgy írták meg, hogy grafikailag könnyen modolható legyen, és ezt az előnyt a közösség ki is használja, ami még élvezetesebbé teszi a játékot. Ha olaszországi térképet töltünk be, akkor pedig meglátásom szerint a játéknak nincs mit szégyenkeznie. Az tény, hogy a térkép szélei a terepasztal jelleg miatt nem nyújtanak szép látványt, de ezt odatenni a legfeltűnőbb helyre nem biztos, hogy objektív tájékoztatást nyújt az olvasóknak.

2. Az infoboxban az olvasható, hogy rosszul kivitelezett stratégiáról van szó. Ez teljes mértékben NEM fedi a valóságot, és felelőtlenség volt ilyesmit egy ilyen jó újságban megjeleníteni. Az tény, hogy sokféle parancs adható ki, de a játék összetettségéhez mérten a lehető legegyszerűbben, és a kezelés is következetes. A Combat Mission sorozat az egyik, de talán a legjobb taktikai motort tudja a magáénak. A Combat Missionben a program nagyon nagy felbontásban számolja ki, hogy mi látszik és mi nem, ki mikor, hol van takarásban. Megemlíteném, hogy a járművek páncélzata oldalakra lebontva különböző értékkel van szimulálva, ezenkívül a program számításba veszi a páncélozott felület dőlésszögét is. Szintén figyelembe van véve a torony forgási sebessége, pl. a Shermanoknál ez a sebesség nagyobb, mint a Tigriseknél vagy Párducoknál.

3. Az értékelésnél az eredetiség, a grafika, az audio értékeket teljes mértékben elfogadhatónak találom, azonban az élettartam még a jó osztályzatnál is erősebbet érdemelne. Ami a legfájóbb, az a Hangulat és a Játszhatóság értékek. Büntessünk egy játékot azért, mert összetett? Vagy írjuk le róla, hogy a maga nemében kiváló termék, de a közösség csak egy bizonyos csoportjának ajánlott.

Ami a hangulatot illeti, rengeteg jó grafikájú korhű egység szerepel, minden nemzet a maga nyelvén beszél, és a páncélos hadviselés minden manővere végrehajtható benne.

Tisztelettel: **Székely-Takács Artúr.**

Az előfizetési akció nyertesei

Az „Álom PC-t" nyerte Soós Attila Komáromból.

A 20 colos NEC LCD flat monitort nyerte Richter László Budapestről.

A Philips A3-as 5.1-es hangrendszert Palaczky Attila nyerte Budapestről

Gratulálunk a nyerteseknek, amennyiben összejön, szeretnénk személyesen elvinni Komáromba a fődíjat, erről az útról a következő Gamerben olvashattok bővebben.

A hónap beszólása

*„Megyek, megb@***m, elvégre Valentin nap van"* **Brazil**

A hónap legrosszabb vicce

Koko bemegy a kocsmába, rendel egy sört. Fizetésnél a csapos leinti: ugyan hagyd, a cég ajándéka, mert ilyen szépen megverted a Gonzales gyereket. Én? Ne nézzél madárnak... **Polcz Péter**

(Ilyen, és ehhez hasonló vicceket naponta vagyunk kénytelenek elviselni. A szerkesztők)

MINDENT EGY HELYEN

ÚJ

masteringtől a sokszorosításig...

ÚJ ÚJ

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk **CD, MC** gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Gangland

A maffia-játékok mindig is népszerűek voltak PC-n, úgy látszik, a bűn még mindig vonzza a fiatalabb korosztályt (gondoljunk csak a Mafia vagy a GTA sorozatra). A Gangland is ezt a divatot akarja meglovagolni, bár az akció mellett a menedzser rész jóval nagyobb szerepet kapott. Egy egész birodalmat kell felépítenünk, amelynek alapját olyan "üzletágak" képzik, mint a szerencsejáték, a lányok futtatása, a védelmi pénzek beszedése, hogy a keményebb dolgokról már ne is beszéljek.



Unreal Tournament 2004

A játszható verziót már a mostani DVD-n is megtalálhatjátok, reményeink szerint a dobozos változat is beesik a következő leadásra (folyamatosan zaklatjuk a hazai forgalmazót előzetes változatért). Az UT 2004 legnagyobb újítása a járművek megjelenése lesz, végre valahára páncélosokkal, terepjárókkal, sőt még akár űrsiklókkal is kiállhatunk a barátunk ellen.



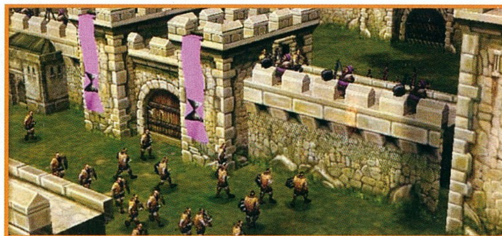
Singles

A Sims és küldetéslemezei által okozott tömeghisztéria nemhogy csitulna, egyre erősebben tombol. Az esztelen eladási értékek több kiadót is elgondolkoztattak, így hamarosan megindul a Sims klónok előretörése is. Az előőrsöt a német fejlesztők által készített Singles vezeti, amelyben egy fiatal pár életébe kell beleavatkoznunk. Amennyiben ügyesek vagyunk, akkor a fiatalok előbb az ágyban, majd a templomban kötnek ki (a vallásos lányok esetében a sorrend felcserélődik). Erre mit mondjak, egyszer lehet, hogy ki kellene próbálnom egy ilyen "ember-szimulátort"? Több millió "légy" nem tévedhet.



Lords of the Realm III

Az 1994-ben indult sorozat trilógiává bővül az eltelt 10 évben. A középkori stratégia a harmadik részben teljes átalakuláson megy át, a 2D-s nézetet felváltja a házon belül készült 3D motor. Csak az a hadvezér számíthat sikerre, aki a játék mindhárom területén képes eredményeket elérni (politika, gazdaság, ütközetek). A középkori Európa legnagyobb nemzetei állnak csatasorba (írek, angolok, franciák, germánok, flandriaiak), csak rajtunk áll, hogy melyiket vezetjük diadalra.



IL-2 Forgotten Battles: Ace Expansion Pack

Vitathatatlan, hogy az utóbbi három év legjobb szimulátora Oleg Maddox és az 1C: Maddox Games csapat nevéhez kapcsolódik. Tavaly jelent meg a nagysikerű IL-2 Sturmovik önálló kiegészítője (Forgotten Battles), amelyben végre Magyarország felett is megütközhettünk a nagyvárosokat bombázó szövetséges gépekkel. Egy év elteltével itt az új kiegészítő, mely az Ace Expansion Pack nevet viseli (kell hozzá az eredeti Forgotten Battles): 20 korhű repülő, három új hadszíntér, 20 egyjátékos küldetés, 7 dinamikus hadjárat...



Battlefield Vietnam

A Battlefield 1942 sikere alaposan megdobta a flipperjátékairól és autóversenyeiről híres Digital Illusion hírnevét. A két sikeres kiegészítő után úgy gondolták, hogy ideje átruccanni egy másik háborúba. A Battlefield Vietnamban az amerikaiak és az észak-vietnami felszabadító hadsereg közötti konfliktust élhetjük át testközelből. Az alapszisztéma nem sokat változott, a hangsúly ezúttal is az online módon van, bár lesz egyjátékos hadjárat is. Minkét oldalon kipróbálhatjuk a kor leghíresebb harci eszközeit (Sheridan páncélos, F-4 Phantom, T-54-es harckocsi, MiG-21-es vadászrepülő).



A következő Gamer Magazin 2004. március 26-án jelenik meg.